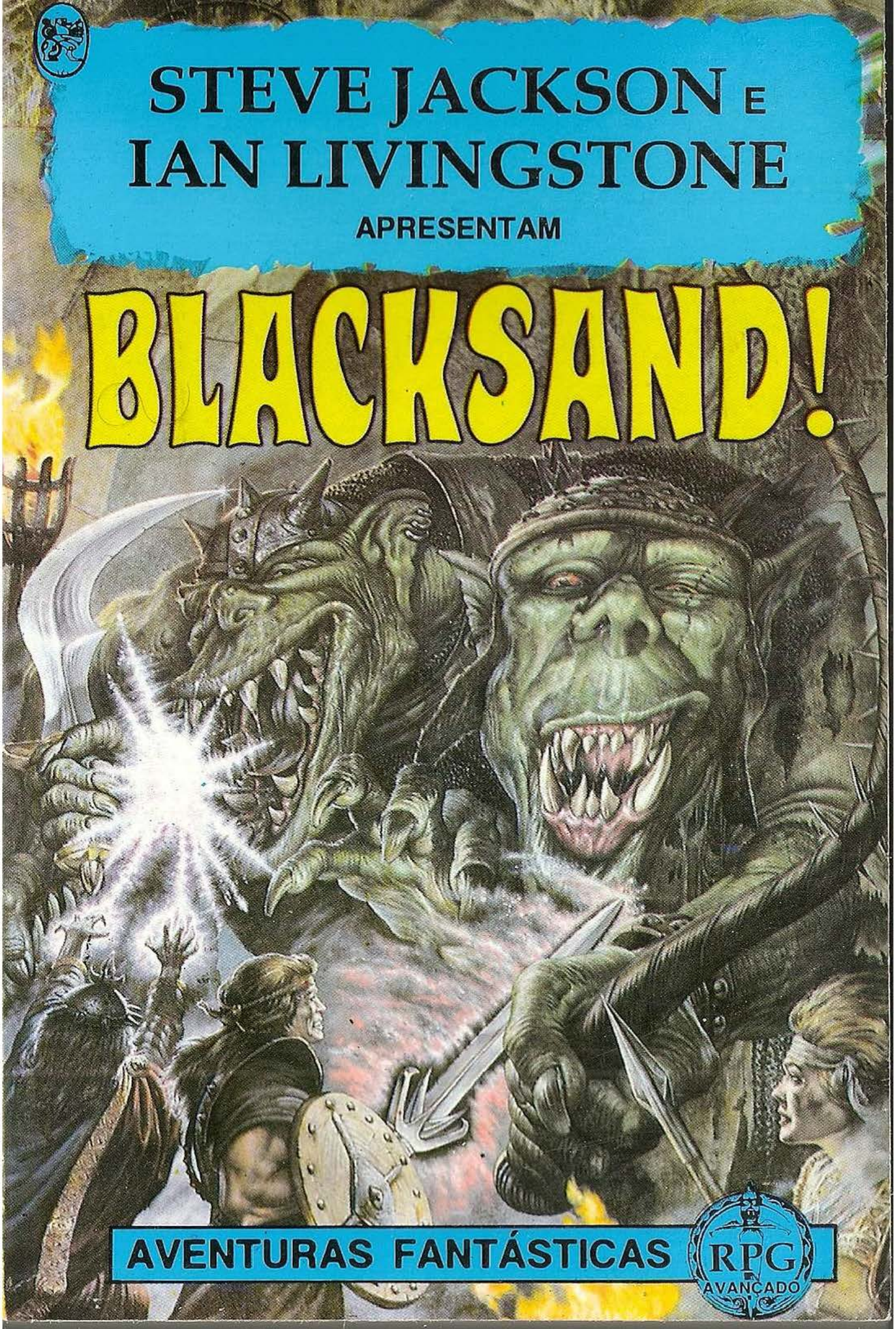
STEVE JACKSON E
IAN LIVINGSTONE

APRESENTAM

BLACKSAND!



AVENTURAS FANTÁSTICAS

RPG AVANÇADO

BLACKSAND!

RPG — Aventuras Fantásticas Avançado

Em *Dungeoneer*, o primeiro volume da série de RPG Aventuras Fantásticas Avançado, você e seus amigos se lançaram nas profundezas à procura de heróicas aventuras e inimagináveis riquezas. Agora, inicia-se um desafio ainda maior: Porto Blacksand, a fétida Cidade dos Ladrões, está nas mãos do mal. Nela os Aventureiros devem se arriscar à procura de aventuras — e respostas. As recompensas serão grandes, mas o perigo talvez seja grande demais para ser vencido!

Blacksand! contém ainda mais regras e dicas para que você conduza suas próprias aventuras de *role-playing game*. Sendo Mestre, você descobrirá uma infinidade de indicações para criar suas aventuras nas corruptas cidades-estado de Allansia; todas estas indicações são apresentadas no estilo "prontas para jogar" de *Dungeoneer*. Como Aventureiro, você descobrirá novas habilidades e fascinantes feitiços para ampliar ainda mais suas lendárias façanhas!

Steve Jackson e Ian Livingstone são os criadores da série Aventuras Fantásticas e co-fundadores da muitíssimo bem-sucedida cadeia Games Workshop. Marc Gascoigne é escritor *freelancer*, autor de *Out of the Pit — Saídos do Inferno*, *Titan* (ambos já lançados pela Editora Marques Saraiva) e *Battleblade Warrior* é co-autor de *Dungeoneer* com Pete Tamlyn, que também trabalha na indústria de computação.

PRÓXIMOS LANÇAMENTOS

Série Artes Mágicas!
2 - Kharé - Porto dos Ardis
3 - As Sete Serpentes
4 - A Coroa dos Reis

Série Aventuras Fantásticas Mitológicas
2 - Na Corte do Rei Minos
3 - O Retorno do Errante

Série Aventuras Fantásticas
20 - Mansão das Trevas
21 - Fantasmas do Medo

LIVROS JÁ PUBLICADOS:

1 - A Cidadela do Caos
2 - O Feiticeiro da Montanha de Fogo
3 - A Floresta da Destruição
4 - A Cidade dos Ladrões
5 - O Calabouço da Morte
6 - A Nave Espacial Traveller
7 - O Templo do Terror
8 - As Coligações de Kether
9 - Mares de Sangue
10 - Encontro Marcado com o M.E.D.O.
11 - Planeta Rebelde
12 - Demônios das Profundezas
13 - A Cripta do Vampiro
14 - Robô Comando
15 - Prova dos Campeões
16 - O Guerreiro das Estradas
17 - As Cavernas da Feiticeira da Neve
18 - A Espada do Samurai
19 - O Ladrão da Meia-Noite

Fúria de Príncipes (duplo)
RPG/Aventuras Fantásticas
As Guerras de Trolltooth (romance)
As Montanhas Shamutanti (Artes Mágicas! vol. 1)
O Saqueador de Charadas (RPG Avançado)
Dungeoneer (RPG Avançado)
O Feudo Sangrento de ALTEU (Mitologia 1)
Titan (O Mundo de Aventuras Fantásticas)
Out of the Pit - Saídos do Inferno (Livro dos Monstros)
Blacksand (RPG Avançado)

Steve Jackson e Ian Livingstone
apresentam:

BLACKSAND!

RPG – *AVENTURAS FANTÁSTICAS* – AVANÇADO

por Marc Gascoigne
e Pete Tamlyn

Ilustrado por Russ Nicholson

EDITORA

MARQUES SARAIVA

Título do Original em inglês
BLACKSAND

Publicado por Pengin Books Ltd.
Harmondsworth, Middlesex,
England

Copyright Concepção © Steve Jackson e Ian Livingstone, 1990.
Copyright Texto © Marc Gascoigne e Pete Tamlyn, 1990

Copyright Ilustrações © Russ Nicholson, 1990
Copyright Mapas © Steve Luxton, 1990

Direitos exclusivos para o Brasil
Copyright © 1994 by Marques Saraiva Gráficos e Editores.
Rua Santos Rodrigues, 240
Estácio
20250-430 Rio de Janeiro — RJ.
Tels.: (021) 273-9447 / 273-9449 / 273-9498.
Proibida a reprodução total ou parcial desta obra sem a permissão escrita da Editora.

ISBN 85-85238-64-X

Tradução
Lilia Oliveira

Editoração Eletrônica:
Pégaso Editoração Eletrônica Ltda.

SUMÁRIO

BEM-VINDOS! 1

Coisas Necessárias
Como Usar Este Livro

1. NOVAS REGRAS 9

NOVAS HABILIDADES ESPECIAIS 10
NOVOS FEITIÇOS 20
Revertendo Feitiços
Feitiços Mágicos
Feitiços Mágicos Menores
Feitiços Sacerdotais
Sendo um Sacerdote
NOVAS AÇÕES E SITUAÇÕES 66
Disfarce
Línguas e Sinais Secretos
Habilidades de Conhecimento
Comercializando e Barganhando
ESCALA SOCIAL 71

2. AVENTURAS EM VILAS E CIDADES 74

CRIANDO UM POVOADO 74
Escolhendo um Local
Escolhendo um Povoado
Desenhando um Povoado
Detalhando Construções Escolhidas
Detalhando Habitantes Escolhidos
Novas Criaturas

AVENTURANDO-SE POR VILAS E CIDADES 111
Continuando o Planejamento

3. PORTO BLACKSAND 116

UMA BREVE HISTÓRIA 116
OS DISTRITOS DA CIDADE 123
Distrito do Porto
Distrito dos Jardins
Colina da Execução
Distrito do Mercado de Peixe
Distrito dos Templos
O Laço
Distrito do Mercador
Palácio de Lorde Azzur
PESSOAS E PODERES 175
Lorde Azzur
As Famílias Antigags
A Guilda dos Ladrões
Outras Guildas da Cidade
Gangues de Rua
VIDA COTIDIANA EM PORTO BLACKSAND 183
Dinheiro e Moedas
O Clima de Blacksand
Dando Uma Volta
Crime e Punição
Rumores da Cidade

BLACKSAND! AVENTURA:
"Uma Sombra Sobre Blacksand!" 206

BEM-VINDOS!

Ulrik Wolfsbane pode sentir seus dedos escorregando da frágil beira do telhado saliente. Ele lança um olhar preocupado para o chão, vários metros abaixo, antes de reunir todas as suas reservas de força e jogar seu corpo ágil por sobre o parapeito. Ele faz uma breve pausa antes de cuidadosamente seguir seu caminho em torno das sombras gigantes das chaminés em direção à clarabóia. Em algum lugar da cidade adormecida, um cão solitário late uma vez então pensa melhor — ou é silenciado pela mão de alguém.

A lua reaparece por detrás de uma nuvem e o aposento é repentinamente banhado por sua luz prateada. O aposento é pequeno e desarrumado, suas paredes alinhadas por estantes que gemem sob o peso de pergaminhos e livros-mestre. A escrivaninha de ébano do mercador está empilhada de mais papéis, potes de tinta e um monte de penas. Os olhos verdes de Wolfsbane examinam cada centímetro do aposento. Em uma das paredes, as prateleiras servem de moldura para uma lareira e uma chaminé, adornada por um grande e extravagante quadro a óleo do carrancudo Silas Whitebait e sua esposa. Um leve sorriso se esboça nos cantos da boca do bárbaro, quando ele contorna uma cadeira e arrasta-se agilmente pelo aposento em direção ao retrato.

Ouve-se um repentino som de tábua solta — um passo do lado de fora do aposento! Wolfsbane fica totalmente imó-

vel. Todos os nervos e músculos tensos. Depois do que parece ser uma eternidade, os passos desaparecem no corredor. Então, a porta bate e a casa fica novamente silenciosa. O bárbaro caminha até a lareira e estica a mão para descer o quadro. Com um CLANG! *Como o martelo de Telak atingindo sua bigorna celestial, uma gaiola de metal cai no chão — aprisionando Ulrik Wolfsbane dentro dela!* CORTA! Encerramos aqui, gente...

Saudações, fãs aventureiros. Hoje estamos envolvidos na nova aventura de RPG Aventuras Fantásticas Avançado, *Blacksand!* Seqüência de uma fantasia épica em duas partes, *Dungeoneer*, é quase certo que ele quebre até mesmo os recordes de vendagem de seu arrasante antecessor. Desta vez, o principal local é Porto Blacksand, a sinistra "Cidade dos Ladrões", pano de fundo para algumas memoráveis situações nas duas primeiras aventuras. Realmente, alguém poderia até mesmo dizer que este tenebroso covil de piratas, assassinos e maníacos, é o verdadeiro protagonista de nossa nova aventura!

Como *Dungeoneer*, *Blacksand!* oferece a você uma oportunidade de assumir o papel dos heróis de seus filmes e livros

de fantasia. Desta vez, porém, estamos concentrados em povoados: aldeias e vilas, e principalmente as cidades. E existe melhor lugar para isso do que a mais notória e perigosa, a mais caótica e mais excitante de todas as cidades, Porto Blacksand? Esta é uma oportunidade para *você* esgueirar-se pelo palácio fortemente protegido de Lorde Azzur; para *você* destruir as nojentas criaturas de limo que ocultam-se sob as ruas da cidade; para *você* escalar os telhados e pular sinistras sombras, à procura de grandes perigos e recompensas ainda maiores! Em *Blacksand!*, mais uma vez você será um Mestre de seus Aventureiros, assumindo seu papel em uma aventura ainda mais eletrizante. Então vamos lá...

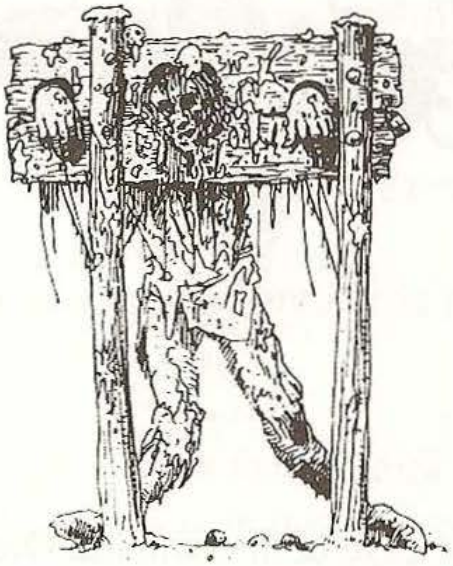
Coisas Necessárias

Como já deve ter notado, este é o segundo livro da série RPG Aventuras Fantásticas Avançado. Como qualquer série de livros (com exceção dos livros-jogos), este só faz sentido se lido em ordem. Embora fosse uma boa idéia imprimir aqui todas as informações relevantes do primeiro volume, *Dungeoneer* é tão cheio de material útil que isso teria tornado este livro três vezes maior do que já é. Portanto, você precisará de um exemplar de *Dungeoneer* antes que possa usar o material aqui apresentado. Também seria muito útil que você e seus amigos jogassem uma ou duas

aventuras de *Dungeoneer*, e que tentassem criar e jogar algumas aventuras imaginadas por vocês próprios.

Nas primeiras páginas de *Dungeoneer*, há uma lista de alguns poucos itens, fáceis de serem obtidos e necessários para que se jogue nosso RPG Avançado. Dela fazem parte alguns dados de seis faces, lápis, papel, borracha, um relógio e alguns amigos tão interessados em aventuras quanto você. Não é necessário nada mais do que isso para jogar *Blacksand!*

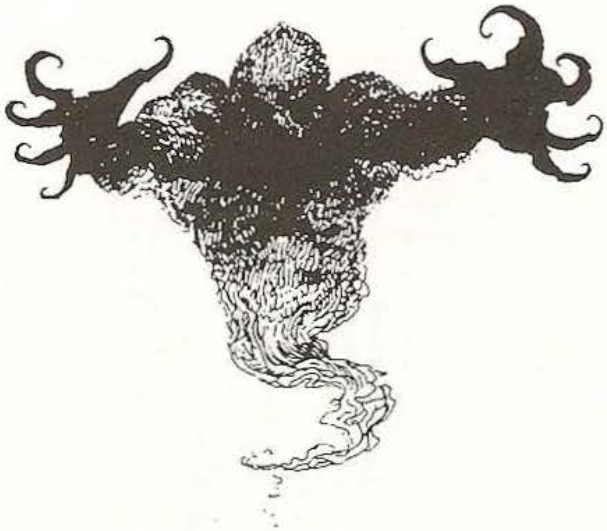
Contudo, como das outras vezes, há alguns itens extras que lhe serão úteis, caso você queira usar para *melhorar* seus jogos de RPG Aventuras Fantásticas Avançado. Os dois livros de referência para Aventuras Fantásticas, *Out of the Pit — Saídos do Inferno* e *Titan*, são especialmente úteis, já que contêm fatos e anotações interessantes e necessárias sobre monstros e o mundo de Aventuras Fantásticas. Suas traduções já estão disponíveis e podem ser de grande valia tê-los à mão.



Mais uma vez, você pode achar que miniaturas, cenários e outros itens possam ser úteis para jogar esta grande aventura, *Uma Sombra Sobre Blacksand!*, que se inicia na página 206. As miniaturas e o cenário são particularmente interessante para as várias cenas de combate, assim o Mestre pode julgar onde cada um se encontra na confusão da batalha. Os outros itens, entretanto, são jogados simplesmente para dar um ar mais "realista" ao jogo: se uma pista estiver escondida em uma carta, é muito mais divertido que o Mestre lhes entregue uma carta preparada e deixe os Aventureiros (ou melhor, os aventureiros e aventureiras que participam do jogo) descobrirem as pistas por si mesmos — se puderem! Como sempre, nenhum desses itens é *necessário*, mas eles certamente acrescentam graça à diversão.

Como Usar Este Livro

Em *Dungeoneer*, apresentamos a você a idéia geral das aventuras de *role-playing* e o mundo de RPG Aventuras Fantásticas Avançado em estágios fáceis de compreender. A ênfase está nas regras e nos fatos fáceis de serem usados, de modo que você possa começar suas primeiras aventuras



antes mesmo de ter esse conhecimento. Neste livro, imaginamos que você já tenha alguma experiência como aventureiro ou como Mestre. Se ainda não tiver essa experiência, volte para *Dungeoneer* e jogue-o do início ao fim.

Blacksand! é organizado em quatro partes:

1. Novas regras de jogo, especialmente novas Habilidades Especiais e novos Feitiços para Aventureiros, e uma expansão das seções de "histórico" dos personagens. Há também uma nova característica, a Escala Social.

2. Criar aventuras ocorridas em aldeias, vilas e cidades. Os princípios básicos para se criar aventuras são os mesmos para os complexos subterrâneos, como explicado em *Dungeoneer*, apesar de os detalhes específicos serem bastante diferentes. Nesta seção, está toda uma horda de novas criaturas da cidade, e alguma idéia de aventuras rápidas.

3. Utilizando as regras e as sugestões presentes na seção anterior, daremos, finalmente, detalhes de Porto Blacksand.

Há alguns novos mapas dos vários distritos da cidade, além de notáveis habitantes, negócios e poderosas facções. Outras notas sobre a vida cotidiana da Cidade dos Ladrões tornam-na o local ideal para inúmeras e excitantes aventuras!

4. Finalmente, ocorre uma aventura de proporções épicas, *Uma Sombra Sobre Blacksand!*

A coisa mais simples de se fazer agora é virar a página e começar a ler. Alguns dos materiais apresentados são de utilização imediata, enquanto outras seções são de posterior interesse. Se você é um Mestre, deve ler o livro tantas vezes quanto sentir necessidade, de acordo com a aventura que estiver criando ou dirigindo. Se, contudo, você for um jogador, é muito importante que não leia as seções sobre Porto Blacksand ou *quaisquer* dos textos da aventura *Uma Sombra Sobre Blacksand!* Saber exatamente o que vai acontecer pode tirar grande parte da graça e do excitamento inicial de ter de tomar uma decisão rápida; portanto, não leia além da página 206!

Tudo bem, o que está esperando? Os portões de *Blacksand!* estão abertos, entremos então...

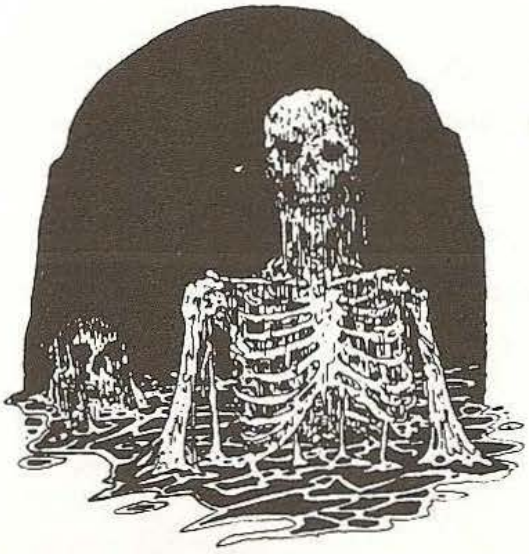
1. NOVAS REGRAS

Em *Dungeoneer*, o primeiro livro da série RPG Aventuras Fantásticas Avançado, demos detalhes de todas às regras básicas necessárias para criar-se um típico aventureiro de Allansia. Com tais habilidades e feitiços, um bravo Aventureiro poderia andar à espreita em amedrontadoras masmorras e antigos templos subterrâneos a fim de destruir monstros e conquistar quanto tesouro pudesse carregar. Porém, em várias partes de Titan, certas habilidades serão mais — ou menos — importantes; por exemplo, o único uso prático da Habilidade Especial *Conhecimento do Subterrâneo* em Kharé ou Porto Blacksand será o de limpar ou consertar esgotos!

Nas vilas e cidades, e em outras partes do imenso mundo de Titan, diferentes habilidades e feitiços podem surgir. Muitos deles foram até bem detalhados em *Dungeoneer*. Porém, alguns poucos não o foram, então os apresentamos aqui, junto a certas explicações e modificações de algumas habilidades já existentes.

NOVAS HABILIDADES ESPECIAIS

As Habilidades Especiais que se seguem podem ser escolhidas exatamente do mesmo modo que aquelas apresentadas em *Dungeoneer* (serão encontradas a partir da página 113), quando um novo personagem é criado. Aventureiros que já escolheram suas Habilidades Especiais terão de pagar a alguém para que lhes ensine a habilidade em questão ou — em alguns casos raros — aprenderão tal habilidade através de prolongada experiência. Todas essas Habilidades Especiais podem fazer parte das características dos NPCs e dos Bandidos, quando jogados pelo Mestre. Em alguns casos, tais características podem ter médias superiores às permitidas para um Aventureiro (até 4 pontos para um personagem iniciante, com outros pontos adquiridos somente através de experiência e treinamento).



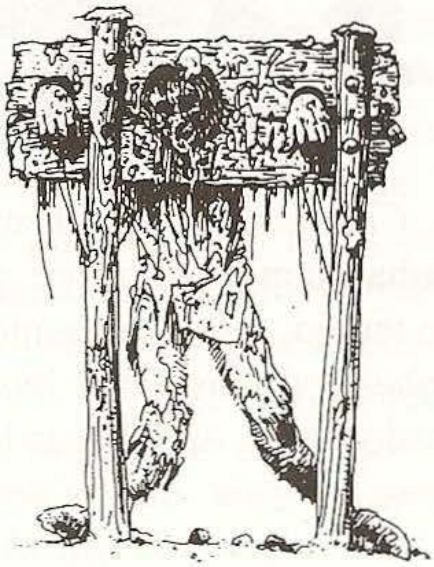
Note que — assim como todas as Habilidades Especiais listadas em *Dungeoneer* — o Mestre pode modificá-las ou até mesmo proibir que elas sejam usadas em seus aventureiros. De modo semelhante, ele ou ela podem acrescentar algumas novas habilidades conforme sua própria criação; você será informado sobre elas, caso estejam disponíveis.

Conhecimento de Cidades — Esta Habilidade Especial normalmente é ganha quando se cresce ou vive em certo lugar por um longo tempo; isso simplesmente significa que o personagem conhece alguns fatos bastante complexos sobre um determinado lugar. A Habilidade aplica-se a uma cidade em particular (ou vila, ou, na realidade, qualquer outro tipo de área local) e pode-se utilizá-la em diferentes lugares.

Sob a orientação do Mestre, um ano completo vivido em um determinado local confere 1 ponto ao *Conhecimento de Cidade* de um personagem, que deverá chegar ao máximo de 2 pontos — mais se um personagem passar todo um ano procurando saber o máximo possível sobre um local em particular. A maioria dos residentes de uma determinada vila ou cidade terá de 1 a 2 pontos de *Conhecimento de Cidades* referentes à sua cidade natal.

Conhecimento de Leis — Esta Habilidade muito específica — ou, na maioria dos casos, o NPC que a possui — será importante se os Aventureiros alguma vez transgredirem a lei de um certo lugar. É pouco provável que um Aventureiro a escolha como Habilidade Especial iniciante (afinal, ela não é de grande utilidade para enfrentar monstros), mas

talvez seja aprendida mais adiante por um outro personagem que já tenha 4 ou mais pontos dela (pois esta é a quantidade mínima de pontos necessária a um Aventureiro). *Lei* só entra em questão durante um julgamento legal; para maiores detalhes sobre como fazer isso, veja mais tarde a sessão intitulada "Crime e Punição" na página 191.



Conhecimento de Magia Inferior — Possuir tal Habilidade significa que um personagem conhece alguns poucos feitiços ou encantamentos que servem para tornar-lhe a vida mais fácil em algumas circunstâncias. Os mais freqüentes usuários de *Magia Inferior* são magos iletrados e curandeiras de vilas, que o usam para fazer poções de amor, consertar suas roupas ou coalhar o leite do avarento da cidade! Diferente da Habilidade Especial *Magia*, esta habilidade pode ser escolhida sem que se perca permanentemente alguns pontos de sua HABILIDADE. Note também que a *Magia Inferior* pode ser aprendida a qualquer instante, o que significa que um Aventureiro que não a escolheu (quando foi criado por seu jogador!) pode aprendê-la mais tarde, caso assim o deseje. Como escolher os feitiços, e quais os que podem ser escolhidos, são detalhes presentes na página 35.

Conhecimento (Furtivo) de Sinais Secretos — Esta Habilidade Especial é particularmente útil para ladrões ou membros de outras organizações e cultos sinistros, pois desenvolve uma capacidade de conversar — de uma maneira limitada — em uma linguagem secreta de códigos e sinais. Efetivamente, ela funciona como uma versão incomum da Habilidade *Línguas*, apesar de conferir o conhecimento de apenas uma língua ou linguagem por sinais, muito obscura e às vezes perigosa. Várias Habilidades de *Sinais Secretos* podem ser aprendidas por diferentes linguagens de códigos; por exemplo, um Aventureiro pode possuir duas Habilidades de *Sinais Secretos* e ter uma oportunidade de compreender não apenas os sinais escritos da Guilda de Ladrões de Porto Blacksand, mas também a língua cerimonial secreta dos Sacerdotes de Arantis. Deve-se notar que as línguas representadas pelas Habilidades de *Sinais Secretos* normalmente têm um vocabulário muito limitado: um código de sacerdote, digamos, poderia ser usado para obter-se informações sobre os deuses do culto, a hora e o local das reuniões, e detalhes sobre os sacrifícios e dias de festejos — mas não seria usada para comprar um carretel de fio de algodão ou uma sacola de laranjas em um mercado.

Conhecimento de Táticas de Combate — O personagem com esta Habilidade Especial será bem versado na arte da guerra, não tanto quanto um guerreiro, mas como um comandante de dezenas ou centenas de homens. Qualquer Aventureiro ou NPC, que deseje subir de posto em um exército, descobrirá a importância desta Habilidade. Em um combate abstrato (que não é decidido empregando-se as regras usuais de combate para cada duelo individual, mas que em vez disso é resolvido pelo resultado dos dados), os pontos de *Táticas de Combate* de comandantes opostos podem ser usados, em vez de usarem-se os pontos de HABI-

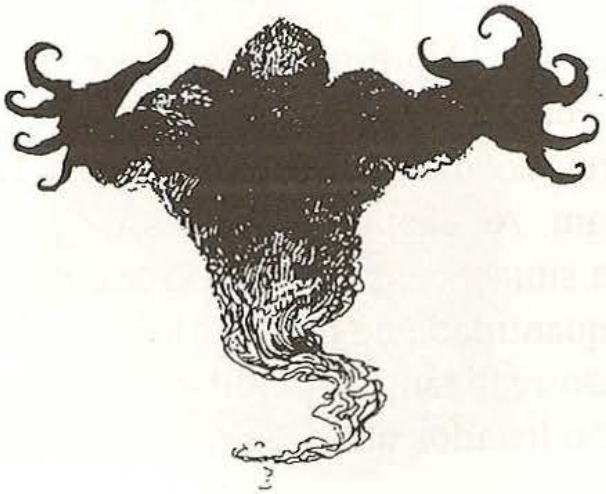
LIDADE. Talvez com alguns modificadores fornecidos pelo Mestre, a fim de obter-se o resultado final.

Conhecimento Sobre Animais — Como o próprio nome diz, esta Habilidade Especial permite que o Aventureiro ou o NPC que a possui tenha a chance de conhecer um determinado detalhe sobre um animal. Inclui-se aí: onde poderia encontrá-lo; quão perigoso ele seria; quanto custaria se fosse vendido em um mercado, talvez até mesmo (em níveis mais altos) como preparar sua pele para fazer um manto ou uma armadura de couro. Nela não está incluída a capacidade de montar ou domar um animal (para tal deve ser usada a Habilidade *Cavalgar*). Note que o Mestre pode reduzir a chance da Habilidade de 1 a 6 pontos (ou até mesmo mais) quando testar um conhecimento referente a uma criatura especialmente rara ou incomum.

Conhecimento Sobre Barganhas — Esta Habilidade Especial é muito útil quando for necessário negociar com um comerciante ou um mercador. De modo bem simples, ele confere uma maior possibilidade de obter-se bons preços em certas mercadorias, seja comprando ou vendendo-as. Também permite ao personagem dar uma olhada no item e dizer se o preço pedido é justo, se ele é verdadeiro ou falso, e coisas do gênero. Em circunstâncias mais raras, o *Conhecimento Sobre Barganhas* torna-se uma habilidade de negociação, facilitando os acordos com inimigos ou aliados; por exemplo: um bem-sucedido lance de dados para

Barganhas pode até mesmo persuadir um bando de Orcs a deixar os Aventureiros trocarem seus pertences. Esta habilidade pode ser usada simultaneamente a uma conversa rápida, fornecida pela Habilidade Especial *Trapaça*; um bem-sucedido lance de dados contra a Habilidade *Trapaça* permitiria ao personagem acrescentar todos os pontos investidos em sua Habilidade *Trapaça* a seus pontos de *Barganhas*! Note que a diferença entre *Trapaça* e *Barganhas* é que não há falcatrua em usar este último para obter um preço justo ou bons termos para um acordo. Maiores informações sobre comércio e uso de *Barganhas* e *Trapaça* em acordos e falcatruas serão encontradas na página 69.

Conhecimento Sobre Pacificação (Furtiva) — Esta Habilidade Especial incomum concede a seu possuidor a capacidade de acalmar feras enfurecidas, aquietar bêbados briguentos e, de modo geral, interromper situações perigosas quase fora de controle. Isso implica ter uma voz suave, a capacidade de dizer exatamente as palavras certas e fazer tudo certo, sem movimentos ameaçadores, e coisas do gênero. *Pacificação* é especialmente útil para sacerdotes do Bem e treinadores de animais; mas também pode ser escolhida por um Aventureiro a fim de aumentar a proteção contra Goblins ensandencidos ou Manticores enfurecidos.



Conhecimento Sobre Pássaros — É como *Conhecimento Sobre Animais*, mas possibilita conhecer um determinado detalhe sobre um pássaro e, às vezes (com as reduções necessárias feitas pelo Mestre) outras criaturas aladas, como Grifos e Dragões. Novamente, esta Habilidade não confere a capacidade de montar uma criatura como uma Águia Gigante. No entanto, se for usada a Habilidade de *Cavalgar* para tentar tal feito, um Aventureiro que possua *Conhecimento Sobre Pássaros* poderá permitir a redução (feita discretamente pelo Mestre) de 1 a 2 pontos nos grandes modificadores negativos que normalmente aplicam-se a tais tentativas.

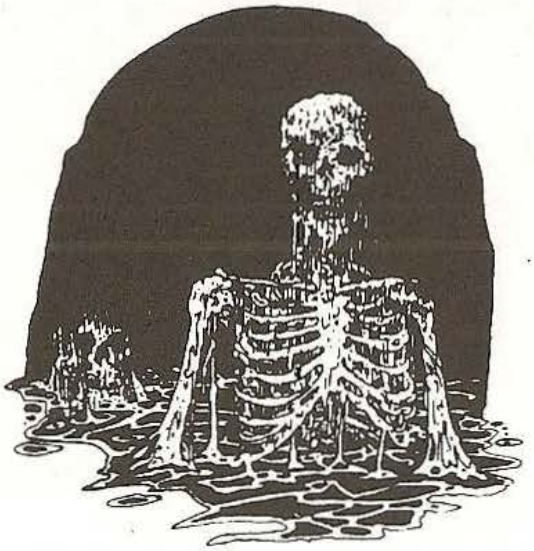
Disfarce (Furtivo) — Apesar de já existir uma possibilidade de se camuflar nas Habilidades Especiais de *Esgueirar-se* e *Esconder-se*, há alguns praticantes da arte que são verdadeiros mestres do disfarce; esta aqui é a Habilidade que eles empregam. As chances de sucesso ou fracasso dependem muito da situação em que o personagem em questão se coloca, e na quantidade de preparativos que lhe foi permitido de antemão realizar. Os modificadores para todas essas situações estão listados na seção da página 66.

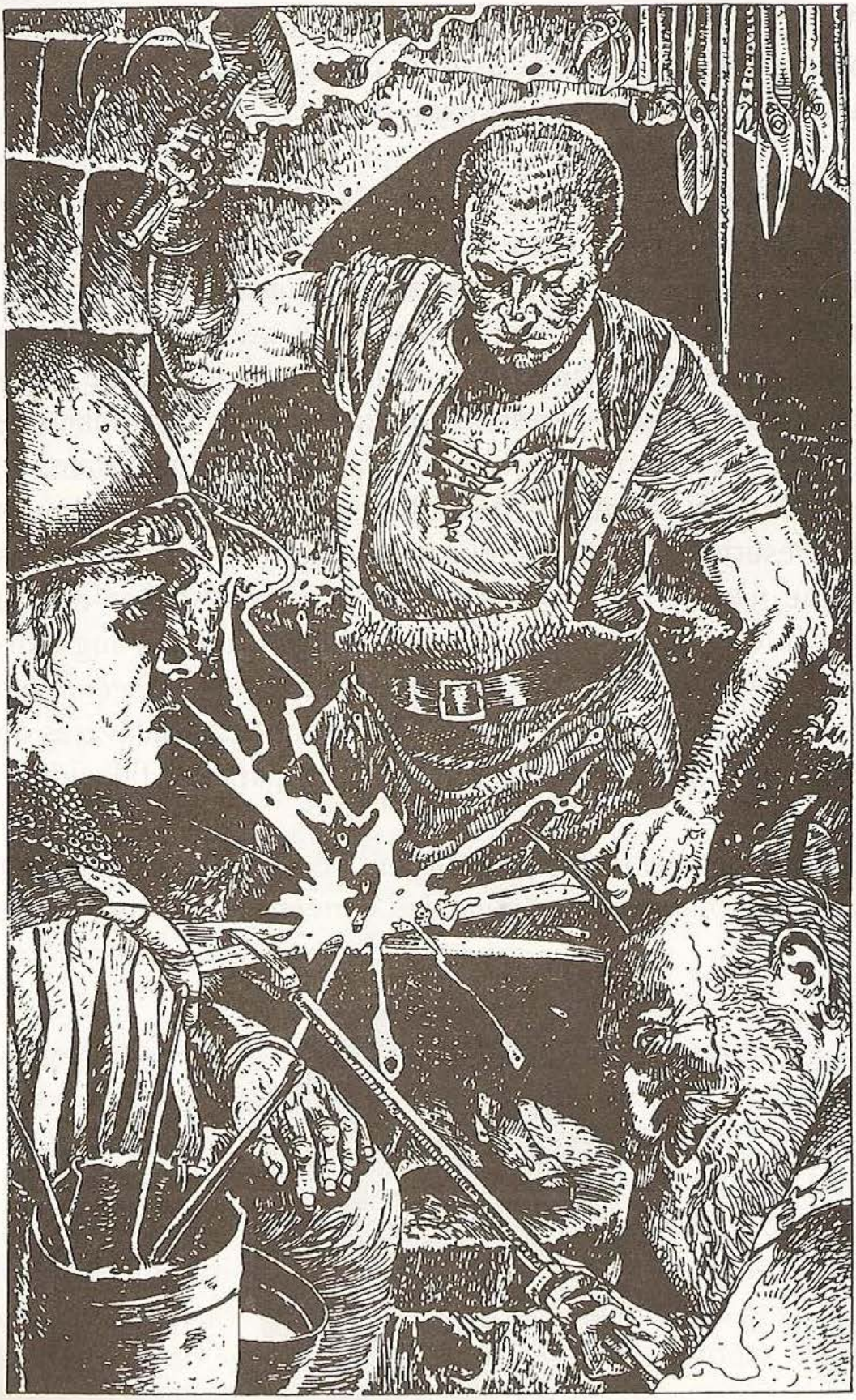
Esclarecimentos sobre Habilidades

Algumas das Habilidades Especiais listadas em *Dungeoneer* necessitam de maiores explicações para funcionarem em aventuras em cidades ou vilas.

Conhecimento (Sobre Algo) — Na lista de Habilidades Especiais de *Dungeoneer*, há um certo número de Habilidades de *Conhecimentos*, a que acrescentamos alguns novos, listados acima. Também deve-se notar que conhecimentos sobre quaisquer assuntos relativos ao sol dourado de Glantanka podem ser representados como uma Habilidade de *Conhecimento*: o *Conhecimento de Desertos*, por exemplo, é muito comum entre os nômades das caravanas de camelos do Deserto dos Crânios; ela permite que se encontre oásis e que não se perca entre as vastidões sem trilhas de seu domínio cheio de sol. Um agente funerário em Fang também deve possuir a Habilidade Especial de *Conhecimento de Embalsamento*, que lhe permite mumificar cadáveres do jeito que o povo do norte preserva seus parentes falecidos.

Então, de modo bastante simples, é óbvio que qualquer área de conhecimento pode ser convertida em termos de





jogo, aplicando-se uma determinada Habilidade Especial de *Conhecimento* para ela. Isto é especialmente relevante em se tratando de NPCs, que podem ter trabalhado todas suas vidas em comércio ou em uma determinada profissão e, portanto, devem possuir uma habilidade maior nela do que um homem médio. Um ferreiro teria *Conhecimento de Metais*, um joalheiro *Conhecimento de Gemas*, um padeiro *Conhecimento de Massas* e assim por diante. É claro que isso normalmente é de pouca utilidade para um aventureiro que se encontre em uma masmorra cheia de Orcs famintos (a menos que talvez queira lhes assar um bolo). Mas se um Aventureiro desejar possuir ou aprender uma Habilidade de *Conhecimento* em nível de especialista (normalmente como parte de seu histórico ou simplesmente para lhe permitir arranjar um emprego, usando esta habilidade), isso pode ser-lhe permitido — como sempre, sujeitando-se o fato à aprovação do Mestre. Por exemplo, se o histórico de um Aventureiro diz que ele cresceu em uma pequena vila pesqueira na costa de Allansia antes de tornar-se um aventureiro, o Mestre pode permitir-lhe acrescentar 1 ponto de seu Conhecimento Marítimo a suas outras Habilidades Especiais, mais importantes. Ela já faz parte das Habilidades Especiais de escolha de Elfos e Anões, mas também pode ser usada no caso de outros aventureiros.

Magia — Como na introdução da Habilidade Especial *Magia Inferior* (veja anteriormente), há uma segunda classe de magia: *Feitiços de Sacerdotes*. São capacidades obtidas por adorar-se um determinado deus, divindade ou outro ser sobrenatural, geralmente um prêmio por ser especialmente devoto ou fiel. Elas costumam ser conjuradas por poderosas orações ou longos rituais; contudo, na maioria dos

casos, funcionam exatamente como um feitiço comum de feiticeiro.

O personagem que desejar escolher feitiços sacerdotais ainda precisa da Habilidade Especial *Magia*, e o número de pontos nela usados é subtraído do valor da HABILIDADE *inicial*. Porém, em vez de escolher da listagem padrão dos feitiços dos feiticeiros (encontrada na página 125 de *Dungeoneer*, além dos novos feitiços listados a seguir), o sacerdote deve escolher de uma lista completamente diferente, explicada em detalhes na seção que aqui se segue.

NOVOS FEITIÇOS

Como nas novas Habilidades Especiais mencionadas acima, todas ou nenhuma das novas regras e novos feitiços a seguir podem ser adotados pelo Mestre em seu jogo de RPG Aventuras Fantásticas Avançado. É claro que os Mestres também podem acrescentar seus próprios feitiços à lista.

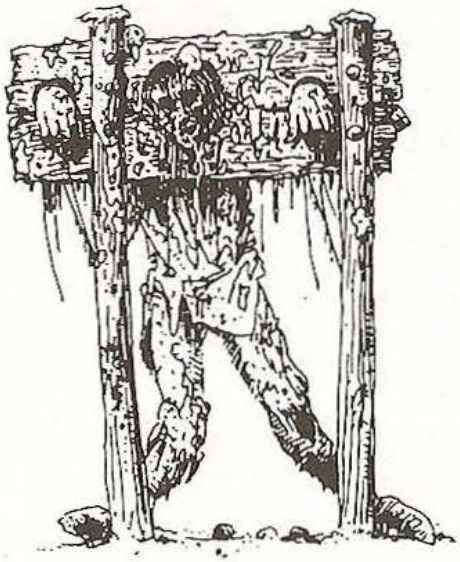
Revertendo Feitiços

Um assunto que não foi totalmente explorado em *Dungeoneer* é o fato de que muitos feitiços podem ser revertidos — ou seja, deliberadamente lançados ao contrário para que se tenha um efeito inverso ao que ocorre normalmente, e isso acontece devido a uma péssima jogada de dados contra a Habilidade de *Magia*! Na lista de feitiços de *Dungeoneer*, há vários exemplos desse tipo, como *Banir Mortos-Vivos* (o inverso de *Conjurar Esqueletos*), *Escuridão* (contrário a *Luz*), *Trancar* (contrário a *Abrir*) e *Crescer* (contrário a *Encolher*).

Contudo, alguns outros feitiços não especificamente listados em *Dungeoneer* (ou a seguir) também podem ser revertidos. Lançar o reverso de um feitiço (pois não há qualquer feitiço já listado) gasta a mesma quantidade de pontos de ENERGIA que o feitiço normalmente utiliza, mais 1 ponto extra; porém, feitiços que normalmente gastam 6 ou mais pontos de ENERGIA para serem lançados necessitam de 2 pontos extras para serem revertidos. O feitiço não precisa ser reaprendido ou estudado com maior ênfase antes de ser lançado em sua forma inversa. Todas as outras características do feitiço, incluindo a duração e a área afetada, continuam a ser as mesmas. Portanto, um personagem que tenha

o feitiço *Escuridão* em vez de *Luz* pode — gastando mais 2 pontos de ENERGIA — iluminar uma área circular de até cinco metros por até três minutos (o feitiço *Luz* de verdade dura por quinze minutos).

Note que os feitiços a seguir não têm reverso (geralmente porque um reverso não faria qualquer sentido): *Rajada de Fogo, Habilidade, Energia, Evitar Projétil, P.E.S., Visão Aguçada, Rajada de Energia, Levitar, Imagens-Fantasma, Cura Total, Falar com Animais*. Contudo, mesmo esses feitiços podem ser lançados em reverso para que impeçam os efeitos de outro feitiço que esteja sendo lançado, em uma forma muito específica de *Contrafeitiço*, e novamente haverá o gasto usual de ENERGIA, mais 1 ponto extra.



Alguns outros pontos devem ser esclarecidos aqui. O reverso de *Luz* dura apenas três minutos, ocorrendo exatamente o mesmo no feitiço *Escuridão*. Reverter *Trancar* não exige o ponto extra de ENERGIA se estiver sendo usado em algo que foi magicamente trancado pelo mesmo mago. *Força*, quando revertido, ou nega *Força* ou dá à pessoa na qual foi lançado a força de uma criança pequena (insuficiente, por exemplo, para manter-se de pé com uma armadura ou de

empunhar uma espada). O reverso de *Fraqueza* age como um feitiço de *Força*, e dura por apenas um minuto ou o equivalente a uma grande tarefa. *Línguas* pode ser lançado em reverso para fazer com que um idioma perfeitamente compreensível torne-se repentinamente incompreensível (isso é o máximo para confundir Orcs!). Reverter *Encontrar* faz com que se esconda algo magicamente, então é necessário lançar-se dois feitiços *Encontrar* para que o objeto em questão seja encontrado — apesar de não ter qualquer efeito em visão normal ou toque (ele não torna o objeto invisível). Reverter *Prender* também abrirá algemas não-mágicas e fará alguém que esteja segurando uma vítima soltá-la. O reverso de *Morte* (custando temerários 12 pontos de ENERGIA para ser lançado) também envelhece em um ano o mago que o lança. Note que qualquer criatura erguida dos mortos agora estará viva — mas também estará gravemente ferida de modo que logo morrerá, a menos que seja curada. Se houver alguma dúvida sobre os efeitos exatos de um feitiço revertido, o Mestre tem a liberdade de proibir seu uso.

Novos Feitiços Mágicos

Os feitiços que se seguem são escolhidos e lançados exatamentes do mesmo modo que qualquer outro feitiço mágico; exigem uma jogada de dados contra a Habilidade *Magia* e

geralmente duram por um certo tempo. Os personagens já criados e "vivendo" no mundo terão de encontrar alguém para ensinar-lhes um feitiço que não possuam. Como sempre, feitiços que gastam mais de 4 pontos de ENERGIA não podem ser escolhidos por personagens iniciantes.

Clarão! (1) — Esse feitiço simples porém eficiente faz com que ocorra uma curta mas espetacular rajada de luz em algum lugar num raio de dez metros de quem o lança. Qualquer pessoa que olhe para a luz ficará temporariamente cega por 1 a 6 minutos (jogue 1d6 para cada pessoa); ela passará esse tempo tateando à volta, coçando os olhos, tropeçando em outras pessoas e assim por diante. Qualquer personagem surpreendido pelo feitiço se usar o *Testar Sorte* e for bem-sucedido, conseguirá fechar os olhos em tempo e não será afetado. Com excessão deste caso, note que a luz afetará quaisquer personagens que estejam com seus olhos abertos — e isso inclui os Aventureiros e o próprio mago que o lança! Qualquer um pode declarar que está fechando os olhos (algo muito perigoso de se fazer caso esteja enfrentando alguns Orcs) após o mago anunciar sua intenção de lançar o feitiço. Perceba que Orcs e outros adversários pouco inteligentes podem ouvir este grito de aviso e também fechar os olhos; isso pode levar a todo tipo de tática sofisticada, podendo ser útil até mesmo àqueles Aventureiros que não têm nenhuma intenção de lançar tal feitiço! Ele funcionará durante o uso de *Escuridão* ou *Nevoeiro* mágicos, criando um clarão de dois segundos de luz normal, o suficiente para enxergar temporariamente.

Feitiço Pessoal (+ 1 ou mais; veja a seguir) — Se não desejar apenas *Prender* alguém, mas prendê-lo com impressionantes correntes de luz dourada e brilhante, você

poderá usar esse feitiço para acrescentar um toque pessoal. Como é de se esperar, Bandidos realmente maus usam feitiços como esse todo o tempo a fim de melhorar sua imagem e reputação de vilões altamente individualistas e criativos. Usar o *Feitiço Pessoal* é muito simples: o mago simplesmente resolve o efeito especial que deseja acrescentar a seu feitiço, o Mestre decide quantos pontos são necessários para isso (normalmente de 1 a 6), e esse número é somado ao gasto de energia padrão do feitiço. Como exemplo, lançar uma *Rajada de Fogo* na forma de uma adaga brilhante, em vez da usual rajada de luz, requer 1 ponto extra de ENERGIA; mas criar as já mencionadas correntes de luz brilhante requer 3 pontos extras de ENERGIA. É necessário apenas uma jogada de Habilidade *Mágica* para o feitiço original e o *Feitiço Pessoal*. Além disso, a cada 3 pontos de ENERGIA para tornar um feitiço mais "pessoal", as vítimas devem reduzir 1 ponto de seu *Testar A Sorte*.

Paz (1 ou mais; veja a seguir) — Este feitiço funciona de modo muito semelhante à nova Habilidade Especial *Conhecimento Sobre Pacificação*, uma vez que ele acalma as emoções de quaisquer duas pessoas que estejam dentro de um raio de cinco metros de quem o lança por 2 a 12 minu-

tos (o Mestre deve jogar 2d6 em segredo). Qualquer um que *Testar A Sorte* e for bem-sucedido não será afetado pelo feitiço, e qualquer ação muito agressiva quebrará o feitiço. Seu efeito pode ser expandido gastando-se mais 1 ponto extra de ENERGIA para cada duas pessoas a mais que o mago deseje que sejam afetadas.

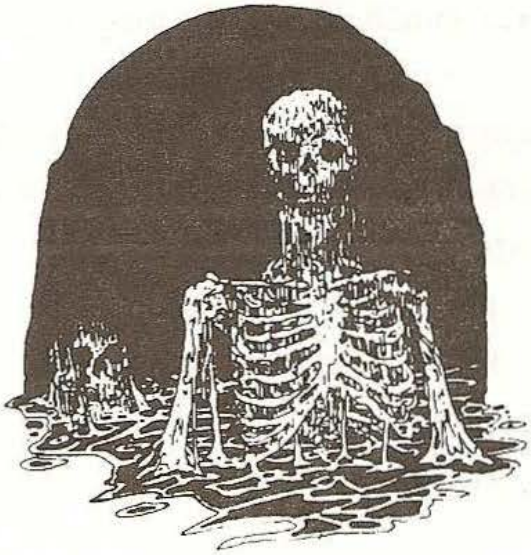
Trovão (1) — Como o *Clarão!*, este feitiço cria um estonteante efeito especial de dois segundos; neste caso, é um ensurdecedor trovão que pode ser ouvido num raio de um quilômetro e afeta qualquer um que esteja a vinte metros do mago. Aquele que não conseguir tampar os ouvidos com as mãos em tempo (*Testar A Sorte* de todos aqueles que não especificarem que desejam fazê-lo em tempo) não poderá fazer nada além de murmurar "O quê, por Titan? Ahn? O que foi que disse?" e apertar a cabeça por alguns instantes de vida. Esse feitiço pode ser lançado em conjunto com *Clarão!* (como um único feitiço no que se refere à jogada de Habilidade *Mágica*, mas gastando 2 pontos de ENERGIA) para fazer-se uma entrada realmente impressionante!

Braço Forte (2) — Este feitiço funciona exatamente do mesmo modo que *Tiro Certeiro* mas se aplica especifica-

mente a uma arma de mão, como um punho ou uma garra, aumentando a Habilidade Especial devida (ou HABILIDADE) em 2 pontos, por dez minutos.

Nevoeiro (2) — Este feitiço é semelhante a *Escuridão*, mas cobre uma área muito mais larga (quinze metros em volta do mago) por um tempo muito maior (quinze minutos). O nevoeiro criado é denso e de um cinza-escuro, negando *Visão no Escuro* e tornando impossíveis quaisquer atividades no local. O feitiço é reversível e, usado desse modo, limpa este ou qualquer outro nevoeiro.

Órbita Cintilante (2) — Usando este feitiço, cria-se no ar uma magnífica bola de luz e fogo mágicos brilhantes, a dez metros do mago. A órbita é tão assombrosa que pode distrair e até mesmo hipnotizar quem estiver próximo a ela (qualquer um que estiver num raio de três metros dela). Criaturas e personagens de inteligência Mediana ou mais baixa ficarão hipnotizados por sua beleza numa média de 4 chances em 6. Aqueles que tiverem inteligência Alta (quase todos os humanóides, inclusive os humanos) devem *Testar Sua Sorte* ou jogar contra sua HABILIDADE (escolha do jogador, no caso dos Aventureiros), ou então fitá-la, transfixado em transe hipnótico. A órbita dura por apenas três minutos, mas o feitiço pode ser relançado antes que termine.



Tiro Certeiro (2) — Este feitiço simples soma 2 pontos a uma das seguintes Habilidades do personagem: *Arco e Flecha, Besta, Dardo ou Punhal de Arremesso* (ou HABILIDADE, quando aplica-se a uma determinada arma de arremesso), por um período de dez minutos ou um combate, o que for mais curto.

Veneno (4) — Este feitiço perverso permite ao mago que o lança transformar qualquer quantidade de item líquido ou comestível em veneno letal. Usado em conjunto com um *Nevoeiro*, pode criar uma nuvem de gás venenoso. Se o mago estiver tocando a pele nua de outro ser ao lançar esse feitiço, ele estará envenenado (mas é permitido *Testar A Sorte*). O veneno causa tantos pontos de dano quanto os pontos de ENERGIA necessários para lançar o feitiço, mais 2 (portanto, o mago pode usar mais de 4 pontos de ENERGIA para criar um veneno especialmente poderoso). O reverso deste feitiço pode curar um personagem envenenado dos efeitos doentios até o Gasto de energia do feitiço mais 1 ponto extra. Ele também pode purificar líquido ou comida envenados, removendo a mesma quantidade de possíveis pontos de dano.

Encantar Item (6) — Esta magia providencial permite que sejam lançados feitiços em um item e que lá fiquem armazenados. O processo de criar um item mágico desse modo é muito custoso em termos de equipamento de magia, poções, óleos, metais raros especiais e assim por diante. O Gasto de Energia básico para encantar um item com um determinado feitiço é de 6 pontos para *Encantar Item*, somados ao gasto em si do feitiço, lançado três vezes em um item por um período de horas igual ao total de Gasto de Energia para a operação completa em dias! Como já deve ter visto, criar um item mágico é um exercício longo e estafante, geralmente tentado apenas por feiticeiros especializados e altamente poderosos.

Furacão (6) — Ao lançar este feitiço, um feiticeiro conjura um poderoso efeito de vento, chuva, granizo e neve, que então cobre uma área de até trinta metros em volta do mago (ele pode escolher que o furacão cubra uma área menor) por até cinco minutos. Todos os personagens dentro dessa área, inclusive os Aventureiros que não sejam o mago, devem *Testar Sua Sorte* ou jogar contra sua HABILIDADE (escolha do jogador) ou ser lançado longe e sofrer a perda

de 1 a 3 de ENERGIA. Outros objetos e formas na área também podem sofrer danos ou serem lançados longe (o Mestre decidirá sobre isso). Não é possível haver nenhuma luta, magia ou conversa enquanto durar um furacão. O reverso deste feitiço pode controlar tempestades mágicas como essa; pode também acalmar uma tempestade natural em uma área de dez metros em volta do mago, por até cinco minutos.

Teia (6) — *Prender* funciona apenas sobre um único personagem ou item que tenha a forma de até três metros cúbicos. *Teia*, porém, pode cobrir uma área de até cinco metros adiante, na forma de uma rígida teia de aranha, que prende qualquer um dentro dela e impede que faça outro movimento além de respirar (e assim mesmo com dificuldade). Um personagem muito forte como um Gigante da Colina, ou alguém com *Força*, pode livrar-se dela após duas jogadas bem-sucedidas contra a Habilidade; caso contrário, todos que tiverem sido pegos na teia ficarão presos por até cinco minutos. O feitiço pode ser relançado antes que o tempo de seu efeito termine ou desfeito com um *Contrafeitiço*.

Ver o Futuro (6) — Este feitiço bizarro permite ao mago que o lança ter um rápido vislumbre de cenas do futuro, mais especificamente da vida futura de uma pessoa em particular. A visão do futuro, neste caso, não pode ir além

de dois dias. As visões obtidas são breves e confusas e nem sempre podem ser entendidas como representações fiéis do que irá ocorrer (Nota para o Mestre: este feitiço necessita de planejamento cuidadoso de sua parte, uma vez que ao menos algumas das coisas que você prevê que acontecerão ao personagem em algum ponto do futuro deverão tornar-se reais; não preveja coisas que sabe que não acontecerão; contudo, as visões podem (e devem) ser mais distorções do que representações literais do futuro. Se não gostar deste feitiço, não permita seu uso no jogo).

Punhal de Assassino (8) — Este estranho feitiço, muito querido por trapalhões vingativos em questões ocultas, conjura uma mão fantasmagórica segurando um punhal; juntos, lentamente perseguirão a vítima pretendida pelo tempo necessário para pegá-la. Uma vez conseguido, a mão tentará apunhalar a vítima até a morte. Ela tem uma HABILIDADE nominal de 10, apesar de não ter qualquer ponto de ENERGIA e poder apenas ser afastada, nunca destruída. Ela pode ser presa — pelo menos por algum tempo — dentro de um baú ou caixote; e pode-se escapar dela, correndo ou cavalgando muito rápido por muito tempo. Contudo, a perseguição é incansável; a menos que a futura vítima possa lançar um *Punhal de Assassino* revertido (gastando 9 pontos de ENERGIA!) no punhal — que tem de estar presente para receber o feitiço de banimento — ela certamente acabará pegando e matando o personagem.

Terremoto (8) — O feiticeiro lançando este feitiço pode chamar um poderoso terremoto sobre uma área de até trinta metros à sua volta. O terremoto fará o chão tremer e abrirá

várias falhas, destruindo quaisquer prédios fracos e trazendo abaixo muros dentro dessa área e, às vezes, demolindo até mesmo habitações solidamente construídas. Todos dentro dessa área (com excessão do mago que lança o feitiço) devem *Testar Sua Sorte* e ser bem-sucedidos, jogando contra sua HABILIDADE atual, ou então cair dentro de uma das falhas profundas do chão. O terremoto dura três minutos e não pode ser conjurado novamente nos dez minutos seguintes. Seu alcance pode ser estendido por mais dez metros para cada ponto extra de ENERGIA que o mago gastar para lançar o feitiço. O reverso deste feitiço pode controlar terremotos tanto mágicos quanto naturais.

Feitiços Disponíveis

Incluindo os novos feitiços, a lista completa de feitiços mágicos é a seguinte:

	Gasto de Energia		Gasto de Energia
Abrir	*1*	*Crescer*	*4*
Clarão!	*1*	*Cura Total*	*4*
Energia	*1*	*Encolher*	*4*
Escuridão	*1*	*Encontrar*	*4*
Evitar Projétil	*1*	*Falar com Animais*	*4*
Feitiço Pessoal	*+1**	*Flecha-Serpente*	*4*
Força	*1*	*Grande Ilusão*	*4*
Fraqueza	*1*	*Invisibilidade*	*4*
Habilidade	*1*	*Parede*	*4*
Ilusão	*1*	*Prender*	*4*
Luz	*1*	*Veneno*	*4*
Medo	*1*	*Voar*	*4*
Paz	*1**		
Rajada de Fogo	*1*		
Sorte	*1*	*Banir Mortos-Vivos*	*6*
Trancar	*1*	*Barata*	*6*
Trovão	*1*	*Conjurar Esqueleto*	*6*
		Encantar Item	*6*
Braço Forte	*2*	*Furacão*	*6*
Contrafeitiço	*2**	*Petrificar*	*6*
Imagens-Fantasma	*2*	*Teia*	*6*
Levitar	*2*	*Teleportar*	*6*
Línguas	*2*	*Ver o Futuro*	*6*
Nevoeiro	*2*		
Órbita Cintilante	*2*		
P.E.S.	*2*	*Punhal de Assassino*	*8*
Rajada de Energia	*2*	*Terremoto*	*8*
Sono	*2*		
Tiro Certeiro	*2*		
Visão Aguçada	*2*	*Morte*	*10*

* — *Para maiores detalhes, veja descrição anterior ou em* Dungeoneer.

Feitiços Mágicos Menores

Como explicado anteriormente, feitiços mágicos menores são pequenos encantamentos e *fripperies*, tipicamente usados pelas pessoas para tornar seu comércio ou suas plantações mais fáceis, ou seja qual for o negócio envolvido. Os Aventureiros também podem aprendê-los, simplesmente escolhendo A Habilidade Especial *Magia Menor* (sem qualquer perda de pontos de HABILIDADE). Escolher a Habilidade permite ao personagem selecionar quantos feitiços mágicos menores ele tiver de pontos *Iniciais* de SORTE da lista que se segue.

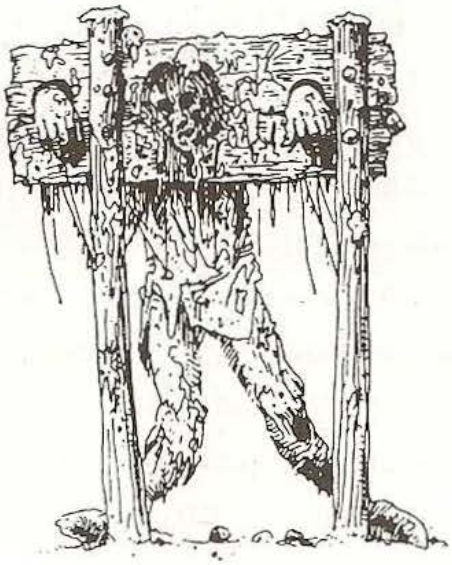
Feitiços Mágicos menores são lançados como qualquer outro feitiço, exceto pelo fato de não necessitarem de gestos grandiosos (apesar de ter-se notícia de que uma mulher sábia tenha exagerado nos gestos para impressionar seus clientes camponeses). Eles normalmente são acionados por um rápido pensamento, junto com o estalar de dedos, ou mexendo o nariz ou as orelhas (nota ao Mestre: por que não pedir a seus jogadores para que façam isso a cada vez que desejarem lançar um feitiço mágico menor? — será uma grande divertimento observá-los!).

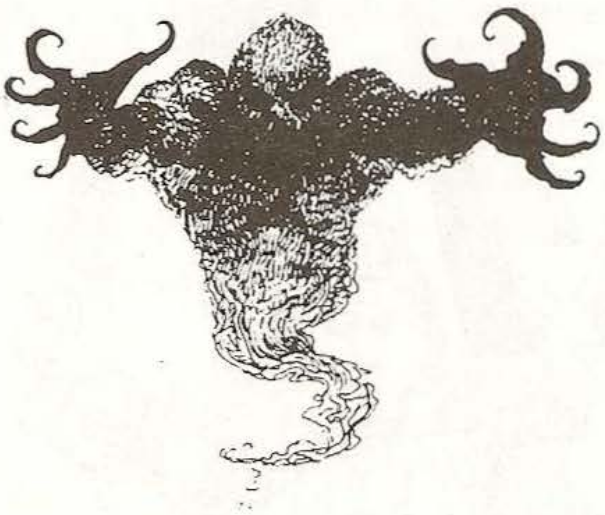
Uma jogada normal de Habilidade é feita contra a *Magia Menor* do Aventureiro; se bem-sucedido, o feitiço funciona sem qualquer gasto de ENERGIA. Os únicos modificadores necessários são usados apenas quando quem os lança estiver preso, bêbado, sendo atacado em combate, ou seja, perturbado de alguma outra maneira. A menos que haja um obstáculo realmente grande para que um feitiço seja lançado (como quando quem o lançar estiver morto!), os modificadores totais devem ser na ordem de apenas —1 a —3 (é claro que, como habitual, conforme decisão do Mestre).

Se a jogada falhar, o feitiço não funciona e o Aventureiro deve perder 1 ponto de ENERGIA. Se o feitiço falhar com um 6 duplo, ele deu errado de uma maneira mais dramática, atingindo, de modo típico, um observador inocente ou até mesmo quem o tiver lançado (o Mestre pode escolher o que ocorre nesse caso). Não existe Tabela de Êpa! para feitiços mágicos menores.

Feitiços Mágicos menores não podem ser combinados entre si (mas veja o *Instilar* a seguir) ou com qualquer outro feitiço mágico mais poderoso (eles podem anular um ao outro com um *puff!* explosivo e um cheiro de enxofre queimado). Nenhum feitiço mágico menor é reversível, apesar de vários feitiços poderem ser cancelados por quem os lançar, antes que tenham agido totalmente.

Os Feitiços Mágicos menores disponíveis estão a seguir: *Azedar — Atração — Calor — Cintilar — Contrair-se — Empurrar — Erro — Escorregar — Escutar — Espetar — Extinguir — Fagulha — Flautista Encantado — Honestidade — Instilar — Melhorar — Melhorar o Clima — Queimar — Remendar — Repulsa — Resfriar — Segurar.*





Descrição dos Feitiços

Azedar — Este feitiço permite a quem o lança azedar um único item ou um container de comida ou bebida com o tamanho de até um barril de cerveja (ele não arruinará a carne de uma vaca inteira, mas pode ser usado para azedar seu leite, envenenando o úbere da vaca!). A comida ou bebida azedas darão, a quem as consumir, uma dor de barriga muito forte, mas não causarão nenhum dano realmente grave. O azedume dura de 1 a 3 dias (o Mestre deve jogar o dado em segredo).

Atração — Este feitiço faz com que seu receptor perceba, de repente, que um outra pessoa (que não precisa estar presente, desde que quem lança o feitiço tenha em mente uma imagem bastante clara da pessoa ou conheça seu nome) é, minha nossa, bastante atraente em vários sentidos. Normalmente é lançado em uma bebida (junto com *Instilar*) por curandeiras velhas de aldeias, antes de ser dado às pessoas como poção do amor. O Mestre pode permitir um *Teste Sua Sorte* caso a vítima realmente não queira se apaixonar pelo ser que envia a poção ou o feitiço. Ele pode durar por até uma hora, e a atração em si precisa ser séria e deliberadamente rejeitada antes de ser vencida.

Cintilar — Enquanto a criação de uma poderosa luz mágica requer o feitiço mágico *Luz*, alguma iluminação pode ser fornecida por este feitiço mágico menor. Ele cria um brilho bruxuleante (talvez igual ao de brasas semi-apagadas), o bastante, por exemplo, para alguém atravessar um aposento até onde se encontra uma vela. A luz dura de 2 a 12 minutos — 2d6 (o Mestre deve jogar em segredo).

Contrair-se — A vítima deste feitiço terá repentinamente imensa dificuldade de comer ou beber, pois suas bochechas estarão chupadas e sua boca se contrairá de modo incontrolável. Os efeitos duram de 1 a 3 minutos (o Mestre deve jogar em segredo), e pode-se resistir a eles ao *Testar Sua Sorte* e ser bem-sucedido, mas segundo critério do Mestre.

Empurrar — Este feitiço simples age como se quem o lançasse estivesse empurrando fisicamente o item ou a pessoa afetada. É permitido apenas um empurrão, e só serão afetados os objetos que poderiam ser deslocados facilmente por quem o lança. Pode permitir-se a um ser humano *Testar Sua Sorte* para evitar que seja empurrado, mas segundo critério do Mestre. Este pequeno feitiço é muito perigoso quando um aventureiro está à beira de um rio, no topo de um penhasco e de montes de fétidos dejetos.

Erro — Quando este feitiço é lançado, sua vítima comete um pequeno erro. Quem o lança deve dizer ao Mestre qual deverá ser o efeito desejado antes de tentar lançar o feitiço. Se o erro for grande, o Mestre poderá proibi-lo ou impor um modificador de —1 a —3, permitindo à vítima *Testar Sua Sorte*. O erro poderia ser, por exemplo, fazer um cavalo dobrar em uma rua pela qual seu cavaleiro não desejava passar, fazer alguém cair em um chão de pedra ou escrever "Eu lhe devo 1.000 Moedas de Ouro", em vez de 100!

Escorregar — Muito semelhante ao *Erro* e ao *Empurrar*, este feitiço mágico menor faz com que sua vítima escorregue, como se uma casca de banana tivesse aparecido sob seus pés. Um *Testar Sua Sorte* ou uma jogada bem-sucedida contra a HABILIDADE evitará os efeitos deste feitiço, que duram apenas o tempo necessário para provocar um escorregão.

Escutar — Este feitiço bastante útil permite a quem o lança ouvir uma determina conversa que esteja ocorrendo em algum lugar do mesmo aposento, excluindo-se virtualmente todo e qualquer barulho. Geralmente ele não pode alcançar a voz de alguém sussurrando ou que esteja tentando não ser ouvido (— 2 de modificador para uma chance de sucesso), e quem lança o feitiço deve ver a pessoa ou pessoas que estão falando. O feitiço dura por dois minutos ou o tempo da conversa, o que for mais curto.

Espetar — Usando um dedo apontado, quem o lança toca ligeiramente em alguém mas é como se o tivesse espetado com uma vara pontuda (jogue um dado; se o resultado for 6, a vítima perde 1 ponto de ENERGIA). Como alternativa,

com um modificador de —1 para uma chance de sucesso, quem o lança pode escolher espetar ou ligeiramente tocar na vítima a uma distância de até cinco metros (nesta distância, não conte com a possibilidade de ferimentos).

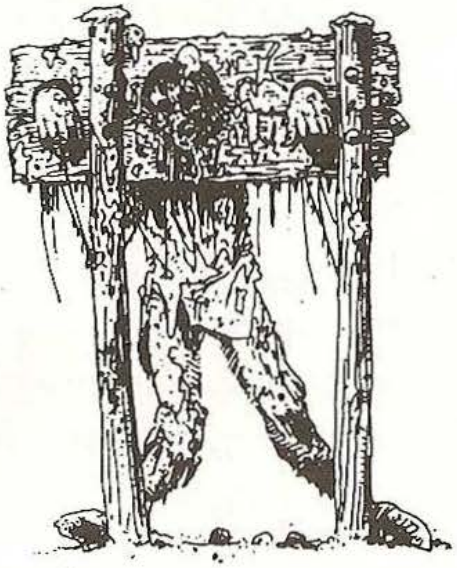
Esquentar — O oposto de *Resfriar*, este encantamento mágico menor simplesmente esquenta um objeto ou uma pessoa. Ele é bastante útil para manter o calor em dias frios ou aquecer o jantar de alguém. O feitiço dura por até dez minutos e pode ser relançado antes que termine.

Extinguir — Este feitiço extingue chamas ou fogos, normalmente pequenos. Se se quiser apagar algo maior do que uma folha de papel, deve-se aplicar um modificador de —1 a —3 para uma chance de sucesso. Um fogo maior do que uma fogueira não pode ser extinto usando este feitiço, nem tampouco funcionará contra o bafo flamejante de uma criatura viva, como um Dragão.

Fagulha — Tal como o efeito de *Espetar*, este feitiço faz com que uma pequenina, porém bastante chocante, fagulha elétrica salte alguns centímetros do dedo indicador de quem

o lança. Ele é especialmente útil para surpreender alguém, ou fazer com que umas vacas ou cabras teimosas se movam. A fagulha não causa dano real (nenhum ponto de ENERGIA é perdido), apesar de poder ser útil para distrair a atenção de alguém de assuntos mais vitais — mas cuidado com a ira da vítima!

Flautista Encantado — Este feitiço faz com que um grupo de irritantes insetos ou animais nocivos siga aquele que o lança aonde ele ou ela vá (se for possível) de 2 a 12 minutos — 2d6 (o Mestre deve jogar em segredo). O número de criaturas afetadas pode ser de até 10 ratos, 100 besouros ou aranhas, ou 500 moscas ou formigas pequenas. Esse número pode ser multiplicado usando-se um modificador de — 2 para cada multiplicação (ou seja, para atrair 40 ratos, será imposto um modificador de — 6). É claro que os ratos voltarão para seu porão caso você não bloqueie todos os buracos pelos quais eles passaram ao entrarem!



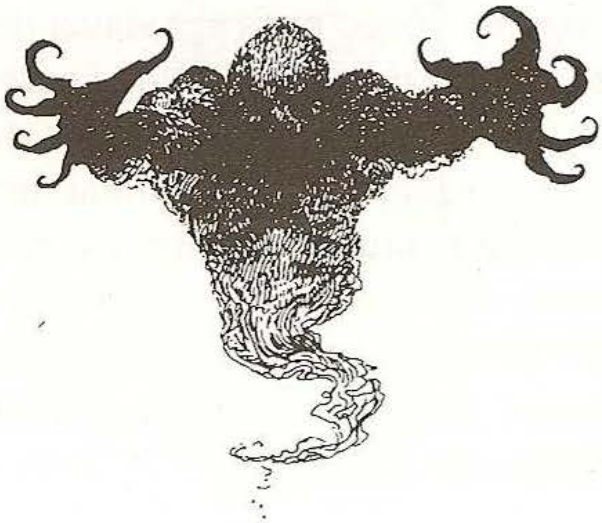
Honestidade — Uma mentira ou uma fraude pode ser desvendada com este feitiço; ele de repente faz com que a pessoa sobre a qual é lançado erga-se e contradiga uma

mentira ou revele seu logro. A vítima precisa ser tocada e geralmente deve ser permitida uma jogada contra sua HABILIDADE ou *Testar Sua Sorte* para evitar ser afetado. O feitiço afeta apenas uma única pessoa, para uma única inverdade ou engodo específico.

Instilar — Este feitiço bastante útil permite que os efeitos de outro feitiço mágico menor sejam introduzidos em uma bebida ou em alguma comida, então, quando alguém beber ou comer o item em questão, será afetado pelo feitiço nele instilado. *Instilar* poderá manter um feitiço dentro de um item de 1 a 3 dias inteiros (o Mestre deve jogar em segredo) a partir do instante em que ambos os feitiços foram lançados.

Melhorar — Este feitiço simplesmente faz com que um objeto pequeno ou um agrupamento de objetos muito pequenos pareça um pouco mais agradável do que realmente é. Isso faz com que uma maçã ácida podre pareça rosada e suculenta ou que uma velha lamparina amassada brilhe como nova, mas não pode transformar um punhado de foscas moedas de cobre em brilhantes moedas de ouro. Segundo critério do Mestre, um *Testar Sua Sorte* ou uma jogada contra a HABILIDADE poderá ser usada para evitar os efeitos da ilusão. Eles duram de 1 a 6 minutos — 1d6 (o Mestre deve jogar em segredo).

Melhorar o Clima — Este feitiço bastante útil permite a quem o lança ter uma vaga influência sobre o clima de uma pequena área. Ele pode transformar uma chuva pesada em chuva leve, uma chuva leve em chuvisco, ou soprar para longe algumas nuvens; mas não pode transformar um vendaval ou uma ventania em uma onda de calor (o Mestre pode resolver se será necessário um modificador entre —1 e —4 para que a transformação ocorra ou, caso quem o lança seja muito ambicioso, nem mesmo permitir que seja feita uma tentativa). O clima pode ser afetado de 3 a 18 minutos — 3d6 (o Mestre deve jogar em segredo) a uma distância de até dez metros de quem o lança, que pode mover-se pelo local enquanto durar o feitiço.

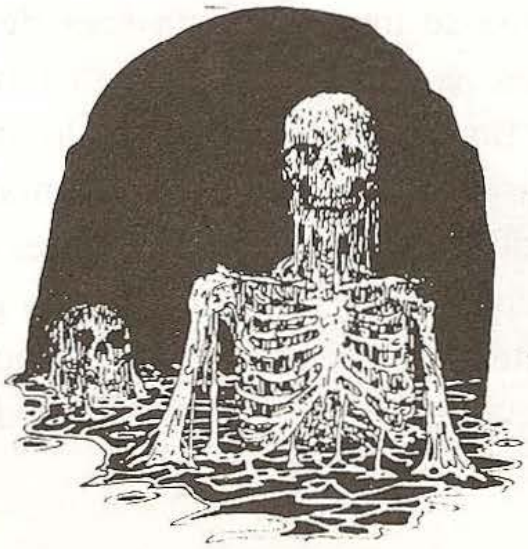


Queimar — Forma-se uma pequena área de calor, de até cinco centímetros, e faz um buraco em um determinado objeto, como se uma vela estivesse sendo segura sob ele. Este feitiço pode ser usado em seres humanos — apesar deles terem a tendência de notar o calor antes que seja tarde demais, e puxarem a mão com um pequeno grito. É usado muito comumente para acender uma vela ou começar um fogo em um graveto, apesar de que, se pedido, a chama invisível poder durar até três minutos.

Remendar — Este feitiço, bastante útil, é ideal para "remendar" pequenos buracos em objetos. Ele pode pregar um remendo em um manto ou um pedaço de metal em uma velha panela, mas não pode consertar uma espada quebrada ou reparar um barco entrando água. Para que funcione, necessita da presença de um pequeno pedaço do material do item, que deverá ser usado para tapar o buraco.

Repulsa — Funciona de modo exatamente oposto ao feitiço *Atração,* fazendo com que sua vítima tenha uma instantânea repulsa (mas não necessariamente violenta) por outra pessoa. De um modo geral, funciona exatamente igual ao *Atração* (veja anteriormente).

Resfriar — O oposto de *Esquentar*, este feitiço pode resfriar um item ou uma pessoa de qualquer tamanho em alguns graus ou até abaixo do congelamento. Ele não causa dano sério e não pode realmente congelar um ser humano; na maioria das vezes é usado por aqueles que o lançam para resfriar bebidas quentes e evitar os efeitos de um acalorado dia de verão. Os efeitos duram de 3 a 18 minutos — 3d6 (o Mestre deve jogar em segredo).



Segurar — Finalmente, este feitiço fixa um objeto ou parte de uma pessoa, em um lugar, por trinta segundos, como se estivesse grudado com cola forte (caso o Mestre ache necessário, deve-se jogar contra a HABILIDADE ou *Testar Sua Sorte* e fracassar). Esta Magia Menor poderia ser usada para fixar uma Moeda de Ouro no chão a fim de fazer uma brincadeira em uma rua movimentada ou, mais seriamente, fixar o punhal de um assassino na mão dele ou a espada de um guerreiro em sua bainha.

Feitiços Sacerdotais

Esta nova categoria de feitiços não foi incluída antes porque os sacerdotes necessitam de um histórico apropriado de divindades, templos e adoradores antes que possam ser usados em um jogo, e isso geralmente significa um jogo e estilo de campanha mais complexos. Na maior parte do tempo, sacerdotes tendem a não se aventurar para longe de seus templos sagrados e muito raramente saem em expedições ou aventuras. Porém, em uma cidade próspera, haverá muitos templos — tanto os permitidos pelos governantes como os ilícitos — e muitos sacerdotes em visitas oficiais.

Os feitiços sacerdotais são muito semelhantes aos feitiços mágicos padrão, apesar de a maioria deles estar mais relacionada à vida e à morte, ao Bem e ao Mal, do que às ilusões espetaculares e grandes explosões de luz ou barulhos. Os feitiços de grande força freqüentemente necessitam de rituais de longa duração que só podem ser tentados em um templo, e nunca são utilizados durante uma aventura.

Um personagem iniciante escolhe tornar-se sacerdote exatamente do mesmo modo que o faria para ser um mago, inclusive no que se refere à redução de sua HABILIDADE. Contudo, em vez de escolher na lista de feitiços mágicos, escolhe na de feitiços sacerdotais, que se segue. A menos que o personagem seja um sacerdote renegado, agora afastado ou até mesmo excomungado de sua religião, cada personagem que possuir feitiços sacerdotais será, na verdade, um sacerdote — não há equivalências sacerdotais para aqueles guerreiros que também saibam alguns feitiços mágicos. Por outro lado, não há nenhuma restrição quanto às outras Habilidades Especiais que um sacerdote possa ter.

Do mesmo modo que para os feitiços mágicos, um Aventureiro iniciante não pode escolher nenhum feitiço que gaste mais de 4 pontos de ENERGIA, apesar de termos listados

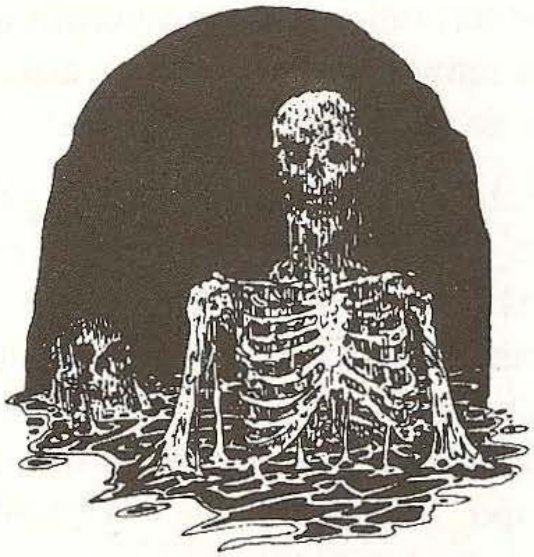
todos os que estão atualmente disponíveis, devido à possibilidade dos NPCs (e, principalmente, os Bandidos) de os terem.

	Gasto de Energia		Gasto de Energia
Bênção	*1*	*Bênção Geral*	*4*
Bravura	*1*	*Curar Tudo* †	*4*
Comando Sagrado	*1*	*Falar Com Animais* †	*4*
Detectar Ser Sobrenatural	*1**	*Falar Com Os Mortos*	*4*
Energia †	*1*	*Parede* †	*4*
Escuridão †	*1*	*Parede Espiritual*	*4*
Evitar Projétil †	*1*	*Prender* †	*4*
Feitiço Pessoal‡	*+1**	*Purificar*	*4*
Habilidade †	*1*	*Veneno* ‡	*4*
Luz †	*1*	*Banir Espírito*	*6*
Medo †	*1*	*Banir Mortos-Vivos* †	*6*
Paz ‡	*1*	*Conjurar Esqueleto*	*6*
Silêncio	*1*	*Consagrar*	*6**
Sorte†	*1*	*Falar Com Ser Sobrenatural*	*6*
Cegueira	*2*	*Teia* ‡	*6*
Contrafeitiço	*2**	*Chamar Ser Sobrenatural*	*8*
Levitar †	*2*	*Punhal de Assassino* ‡	*8*
Línguas †	*2*	*Viagem Espiritual*	*8*
Nevoeiro ‡	*2*		
Visão Aguçada †	*2*	*Morte* †	*10*

* — *Veja a descrição relevante para maiores detalhes.*

† — *Equivalente ao feitiço mágico (veja* Dungeoneer*).*

‡ — *Equivalente ao novo feitiço mágico (veja na seção de* Novos Feitiços Mágicos*).*



Explicação dos Feitiços

Os feitiços sacerdotais são lançados com sucesso jogando-se contra a Habilidade Especial *Magia* de quem os lança, e fracassam quando o resultado é duplo 6, devendo ser jogados contra a Tabela de Êpa! como de hábito (veja *Dungeoneer*, página 199, ou a Tabela do próprio Mestre). Assim como os feitiços mágicos, os feitiços que gastam 6 pontos ou mais de ENERGIA para serem lançados necessitam de concentração total para que funcionem de modo apropriado; eles podem até mesmo consumir longas horas de ritual diante do altar. Os que necessitam de menor esforço geralmente podem ser lançados e então esquecidos, continuando-se o trabalho até que se esgote o tempo de duração do feitiço.

Alguns feitiços são exatamente iguais aos Feitiços Mágicos (veja *Dungeoneer* e/ou anteriormente). Os que não são iguais, ou aqueles que são novos, são listados a seguir.

Bênção (1) — Esta bênção ritualística concede a um personagem a sorte da divindade do sacerdote. Pode ser usada para somar, temporariamente — apenas uma jogada — 2

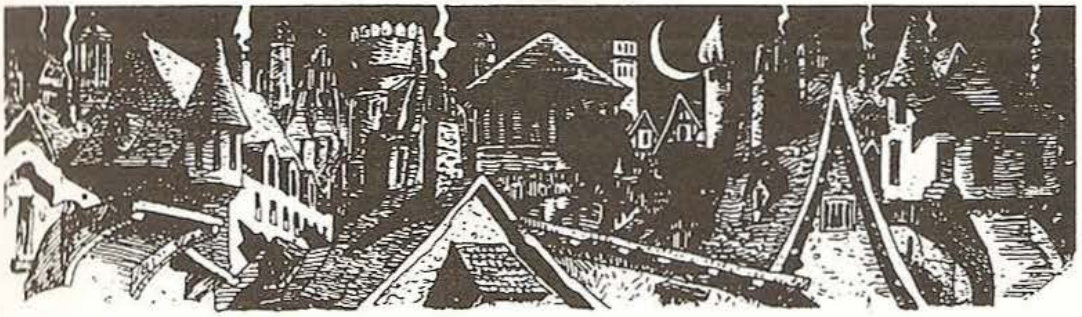
pontos à sua SORTE ou a uma determinada Habilidade Especial. O personagem tem de estar a uma distância de até cinco metros do sacerdote.

Bravura (1) — Este feitiço dá uma pequena ajuda espiritual em uma situação difícil. Quando lançado (em um personagem a uma distância de até cinco metros do sacerdote), permite que o personagem em questão tenha um aumento de 2 pontos em sua HABILIDADE, e também em suas Habilidades Especiais, por cinco minutos ou um combate, o que durar menos tempo.

Comando Sagrado (1) — Para usar este feitiço, o sacerdote deve brandir o símbolo de sua divindade, ou acenar com uma das mãos esticada, e dar um comando a qualquer criatura inteligente, com apenas uma única palavra; a vítima se encontrará sem forças para resistir. A palavra pronunciada pode ser qualquer uma — Volte! Vá! Fuja! Pare! Caia! — dando uma ordem que a vítima, de modo razoável, possa executar. O comando "Morra", por exemplo, funcionaria apenas em um personagem que estivesse moribundo. Os efeitos de um comando podem ser ouvidos num raio de três metros de distância, duram até dois minutos e pode-se resistir a eles (segundo critério do Mestre) ao *Testar Sua Sorte*.

Detectar Ser Sobrenatural (1) — Este feitiço simplesmente revela se há alguma criatura de origem sobrenatural num raio de vinte metros (isso inclui Esqueletos, Zumbis, Familiares mágicos, Homúnculos, Golems, Demônios e daí por diante). Contudo, para qualquer ser sobrenatural feito um Demônio (e principalmente no que se refere a um Príncipe-Demônio), há um grande risco de, sem querer, cair sob seu poder. Se o Demônio estiver consciente de que o feitiço foi lançado pelo personagem (isso deve ocorrer segundo o critério do Mestre), ele pode entrar em combate mental com o sacerdote em uma tentativa de dominar o cérebro deste último. Isto é feito simplesmente travando-se um combate normal, cada um dos oponentes jogando dois dados e somando o resultado à HABILIDADE. Nenhum dos dois lados perde pontos de ENERGIA, mas quem ganhar duas jogadas seguidas é o vencedor. Se o sacerdote vencer, sua mente estará livre e poderá identificar qual é o Demônio em questão. Se o Demônio vencer, o sacerdote perde temporariamente a mente; o Demônio assume o controle de seu corpo e faz com ele o que desejar, até descartá-lo. Mexer com o sobrenatural pode ser realmente muito perigoso.

Silêncio (1) — Este feitiço simplesmente faz descer uma cortina de silêncio onde antes havia barulho. O efeito dura de 2 a 12 minutos — 2d6 (o Mestre deve fazer a jogada em segredo), e cobre uma área de cinco metros de diâmetro. Dentro dessa área, não há nenhum barulho.

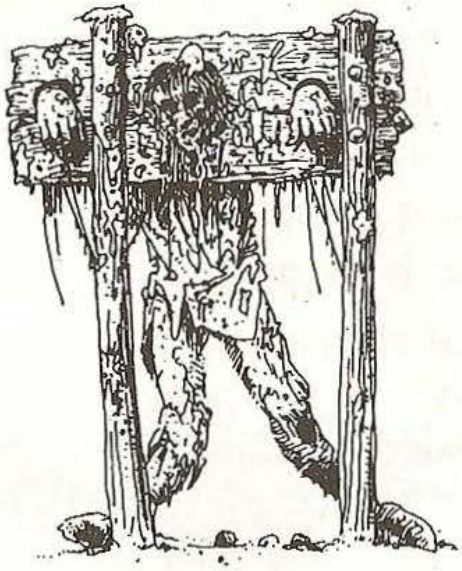


Cegueira (2) — Este feitiço terrível faz com que a vítima, num raio de até três metros do sacerdote que o lança, perca temporariamente a visão. Deve-se permitir à vítima *Testar Sua Sorte* a fim de resisitir a seus efeitos; se a vítima falhar, a cegueira dura de 1 a 6 minutos — 1d6. O reverso deste feitiço não pode curar cegueira natural.

Contrafeitiço (2; varia) — Funciona exatamente como o feitiço mágico, mas apenas contra feitiços sacerdotais. Pela mesma lógica, o feitiço mágico *Contrafeitiço* não cancelará um feitiço sacerdotal.

Bênção Geral (4) — Esta bênção especial permite a um personagem fazer, automaticamente, com que qualquer jogada de dados seja a seu favor, não importa a situação (dentro da capacidade do personagem — ele não permitirá a realização de milagres!). Ele não pode ser usado para influenciar uma jogada do sacerdote que o lança e tem um alcance de três metros. Pode ser revertido, para assegurar que um personagem fracasse automaticamente em uma jogada de dados (ainda assim o Mestre pode permitir à vítima *Testar Sua Sorte* para evitar os efeitos do feitiço).

Falar Com Os Mortos (4) — A total sabedoria dos Anciãos é realmente vasta e, usando este complicado feitiço, um sacerdote às vezes pode evocá-la. O feitiço leva pelo menos uma hora para ser lançado, e normalmente assume a forma de uma sessão espírita no templo do sacerdote ou outro local sagrado e protegido. Quando todos estiverem juntos e o feitiço estiver perto do fim, os presentes devem juntar suas mãos e se concentrar. O sacerdote, então, lança os dados para ver se o feitiço funcionará. Se isso ocorrer, a voz fantasmagórica adequada se fará presente e poderá ser questionada. O Mestre decidirá quais informações a entidade sabe, e quem se materializa, caso o sacerdote não saiba com quem falar ou caso o feitiço falhe. No caso de uma jogada de 6 duplos, um Demônio menor — ou até mesmo um maior — pode surgir e tentar possuir o personagem (use as regras dadas acima na descrição de *Detectar Ser Sobrenatural*).

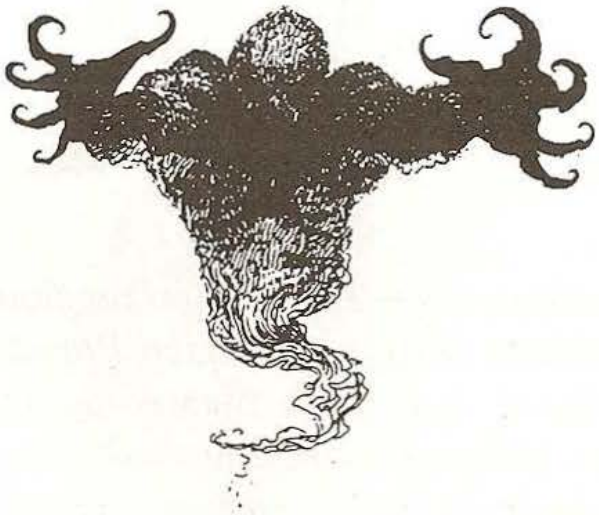


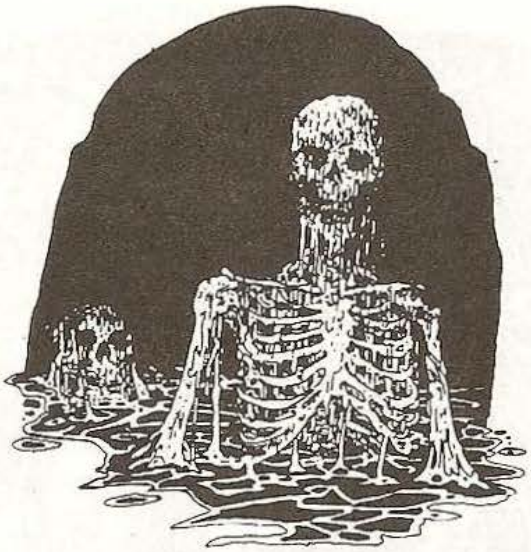
Parede Espiritual (4) — Este feitiço funciona de um modo muito semelhante ao feitiço mágico *Parede*, criando uma barreira invisível que pode manter de fora Fantasmas, Poltergeists e todos os outros mortos-vivos. Ela não pode evitar a passagem de Demonspawns e Demônios. O feitiço

dura em torno de cinco minutos, envolve uma área de cinco metros de diâmetro, e desaparecerá se tocada por qualquer coisa dentro dela. A parede não precisa ter o sacerdote em seu centro.

Purificar (4) — Este feitiço ritual funciona como o feitiço reverso *Veneno*, removendo o veneno da comida, da bebida ou até mesmo do corpo da vítima. E mais: se usado contra um verdadeiro Mal ou um ser morto-vivo, fará com que eles se contorçam por alguns segundos, talvez dando ao sacerdote tempo suficiente para escapar de suas garras. Ele tem um alcance de três metros e funciona de imediato.

Banir Espírito (6) — Um sacerdote usa este feitiço para libertar um espírito morto-vivo fantasmagórico (um Fantasma, um Poltergeist, um Banshee, etc.) de suas restrições terrenas, enviando-o para seu destino astral. O banimento necessita de quinze minutos de preparo, da evocação de símbolos sagrados e a aplicação de óleos e águas sagradas para a divindade do sacerdote.





Consagrar (6 ou mais; veja a seguir) — Este feitiço ritual purifica permanentemente uma área de influência do Mal e impede quaisquer criaturas mortas-vivas e do Mal de nela entrarem, como se uma parede invisível estivesse construída à volta dela. A área máxima afetada é um círculo de cinco metros de diâmetro, mas ela pode ser aumentada em mais cinco metros para cada ponto extra de ENERGIA que o sacerdote use no feitiço. Para ser lançado, o feitiço gasta dez minutos para cada ponto de ENERGIA despendido (ou seja, pelo menos uma hora); ele necessita do uso de símbolos sagrados, giz ou óleo para marcar a fronteira da área, e assim por diante. A área consagrada pode ser removida por outro sacerdote que lançar o reverso deste feitiço, *Desconsagrar* (feitiços que envolvem uso de pontos extras de ENERGIA devem ser contra-atacados em seu total pelo mesmo número de pontos de ENERGIA). Um segundo lançamento de *Desconsagrar* cria uma área que pode manter de fora quaisquer personagens realmente do Bem, tais como Elfos, Gnomos e Pixies, e quaisquer Aventureiros de bom comportamento. Note que *Desconsagrar* é lançado apenas pelos Bandidos, e não deve jamais ser usado por um verdadeiro Aventureiro.

Falar Com Ser Sobrenatural (6) — Este feitiço funciona exatamente do mesmo modo que *Falar Com Os Mortos* (ver citação anterior), exceto pelo fato de que pode-se consultar um ser sobrenatural de um plano mais elevado. Se o sacerdote conhece o nome do ser e o plano no qual ele habita, o procedimento é bastante seguro. Contudo, perguntar cegamente: "Há alguém aí?" pode muito bem chamar alguém realmente ruim, que se aproveite da ligação para tentar possuir o sacerdote em questão (veja anteriormente *Detectar Ser Sobrenatural*) ou até mesmo materializar-se no Plano Terreno.

Chamar Ser Sobrenatural (8) — Conjurar Demônios, mesmo dos menores, é algo muito perigoso, então deve-se tomar milhões de precauções antes de se fazer tal tentativa. Chamar um Demônio é um passatempo preferido de sacerdotes do Mal, apesar de poder ser usado pelos Aventureiros em circunstâncias muito excepcionais (para obter uma informação, forçar um Demônio a servir à causa do bem, etc.) Ele necessita uma área que tenha sido limpa e preparada magicamente com *Desconsagrar* (ou *Consagrar*), e marcada com uma série de círculos com inscrições rúnicas: uma para prender o Demônio, outra para conter o sacerdote

e seus acompanhantes. Vários óleos e incensos devem ser queimados em braseiros; encanações e gestos de longa duração devem ser feitos pelo período de horas igual à HABILIDADE do Demônio a ser conjurado. Se a jogada final da Habilidade *Magia* falhar, há a possibilidade de acontecer alguma coisa muito drástica. O Demônio certo poderia aparecer mas escapar de suas amarras; um Demônio errado e muito mais poderoso poderia surgir e escapar das amarras; o sacerdote e seus acompanhantes poderiam ser sugados para o Plano Demoníaco... enfim, qualquer coisa que o Mestre ache que possa fazer para tornar a aventura mais interessante! Novamente, um aviso — mexer com o sobrenatural é muito mais coisa de Bandidos do que de Aventureiros.

Viagem Sobrenatural (8) — Usando uma bola de cordão fino de prata e este feitiço, o sacerdote ou outra pessoa pode ser transportado para uma determinada parte do Plano Demoníaco ou para os altos céus onde habitam os deuses do Bem e seus servos fantasmagóricos. Preparar-se para tal viagem requer um dia inteiro de concentração, lançamento do feitiço e ritual básico, e o feitiço só pode ser lançado numa área purificada por um feitiço *Consagrar* (ou *Desconsagrar*, no caso de serem os Bandidos). O feitiço permite ao viajante chegar ao outro domínio e lá permanecer por até uma hora. Cada hora que permanecer além desse tempo custará ao sacerdote mais 1 ponto de ENERGIA. O cordão de prata deve formar um elo inquebrável entre o viajante e seu ponto de partida. Se o cordão for quebrado, o viajante poderá permanecer perdido em outro plano. E mais ainda, pelo tempo que o caminho permanecer aberto entre os dois planos, há uma chance de que algo muito ruim possa usar deste elo como caminho para o Plano Terreno! Uma expedição a um dos planos espirituais é muito perigosa; ela poderia ser a base de toda uma aventura. O Mestre infor-

mará a seus jogadores se existe tal oportunidade e, se for o caso, então criará uma aventura detalhada.

Sendo Um Sacerdote

Personagens aventureiros que tenham escolhido ser sacerdotes necessitam de um pouco mais de trabalho do que os demais jogadores devido às responsabilidades de sua posição. É claro que há aquelas religiões que encorajarão seus sacerdotes a passar todo o tempo em aventuras, vendo-as como uma grande oportunidade de lutar contra o mal, divulgar a palavra e talvez até mesmo ganhar algumas Moedas de Ouro para o fundo de reparos do telhado do templo. Outros opõem-se à vida aventureira; sacerdotes de tais crenças costumam ser como os Elfos, renegados de seu passado e assumindo vida nova como aventureiros. No caso destes últimos, é claro, o sacerdote não mais terá acesso a seu templo e não mais poderá aprender um feitiço sacerdotal.

Um personagem sacerdote, seja representado por um Aventureiro, um Bandido ou um NPC, deve pertencer (ou ter pertencido) a uma certa religião. Existe uma grande variedade de deuses e divindades menores entre as quais escolher. Sacerdotes Aventureiros podem preferir seguir um deus a cada vez. Se o jogo dá uma oportunidade, eles podem se converter para outra fé, mas, ao fazê-lo, perderão todos os feitiços de sacerdote que já sabiam e deverão recomeçar como noviços, aprendendo novos feitiços através de estudos e experiência. Outros personagem podem se converter em sacerdotes, recomeçando de novo como um iniciante novinho em folha.

Note que os sacerdotes Aventureiros não podem decidir seguir uma religião do Mal ou do Caos; tais questões são

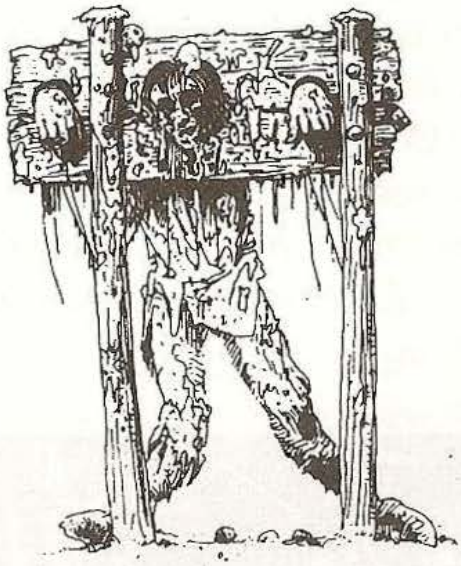
para os Bandidos, que logo surgirão de surpresa diante dos Aventureiros vingadores. Adiante incluímos tais religiões que, ao invés de serem para os jogadores escolherem, são para que o Mestre dê maiores detalhes aos Bandidos.

A maioria dos deuses e divindades a seguir é venerada de uma forma ou de outra em todo Titan. Há também uma grande variedade de deuses menores, santos, homens sagrados e outros objetos a serem venerados, específicos de uma determinada área ou tribo. Em tais casos, o Mestre deveria ele mesmo inventar os detalhes, usando as observações a seguir como modelo. Maiores detalhes sobre todos os deuses e divindades, incluindo os deuses menores dos Anões e dos Elfos, e muitos deuses-animais, podem ser encontrados nas páginas de *Titan*.

Courga — Também chamada de: *Tuanar, Kirilin, Nureya.* Forma: *Uma graciosa guerreira.* Especial relação: *Graça.* Lado: *Bem.* Símbolo: *Gato.* Cor Sagrada: *Nenhuma.* Templo: *Agulhas Delicadas.* Sacerdotes aventureiros? *Sim.* Não ensina: *Veneno, Conjurar Esqueleto, Chamar Ser Sobrenatural, Morte.*

Decadência — Também chamado de: *O Carniceiro, Urgulla.* Forma: *Esqueleto em decomposição.* Especial relação:

Decadência, Insetos, Mofo. Lado: *Mal e Caos.* Símbolo: *Mão esquelética ou mosca.* Cor sagrada: *Cor de osso.* Templo: *Varia.* Sacerdotes aventureiros? *Sim.*



Doença — Também chamado de: *O Senhor de Pústulas, Voma, Krur.* Forma: *Homem disforme e consumido pela doença.* Especial relação: *Doença.* Lado: *Mal e Caos.* Símbolo: *Larva de inseto.* Cor sagrada: *Amarelho purulento.* Templo: *Varia.* Sacerdotes aventureiros? *Raramente.*

Filash — Também chamado de: *Tereb, Khrizat.* Forma: *Homem em chamas.* Especial relação: *Fogo.* Lado: *Bem.* Símbolo: *Chamas.* Cor sagrada: *Laranja.* Templo: *Varia.* Sacerdotes aventureiros? *Raramente.* Não ensina: *Escuridão, Conjurar Esqueleto, Chamar Ser Sobrenatural.* Nota: *Marido de Throff, pai de Verlang (deus dos metais) e Lorodil (deus dos vulcões).*

Fourga — Também chamado de: *Vinar, Pirin.* Forma: *Guerreiros.* Especial relação: *Orgulho.* Lado: *Bem/Neutro.* Símbolo: *Cachorro.* Cor sagrada: *Vermelho.* Templo: *Quadrado com domo.* Sacerdotes aventureiros? *Sim.* Não ensi-

na: *Paz, Conjurar Esqueleto, Chamar Ser Sobrenatural.* Nota: *Venerado por alguns povos Neutros e do Mal.*

Galana — Também chamada de: *Erillia, Kachasta, Zaran, a Jardineira.* Forma: *Mulher envolta em flores.* Especial relação: *Fertilidade, Plantas e Elfos.* Lado: *Bem.* Símbolo: *Planta ou árvore.* Cor sagrada: *Verde.* Templo: *Clareira de árvores ou construção de madeira.* Sacerdotes aventureiros? *Sim.* Não ensina: *Línguas, Veneno, Falar Com Os Mortos, Conjurar Esqueleto, Chamar Ser Sobrenatural.* Nota: *Filha de Titan.*

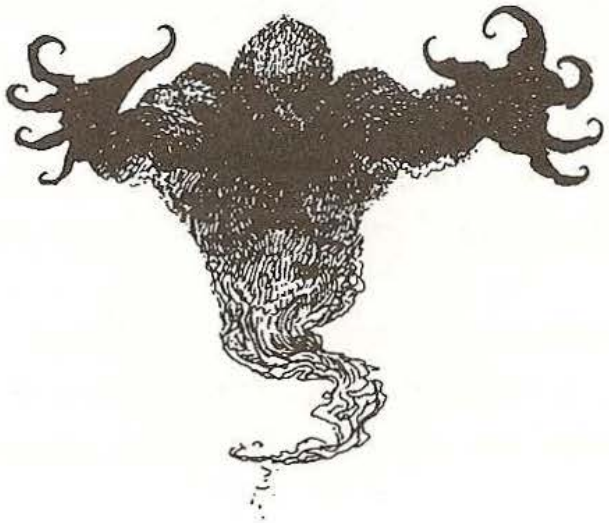
Glantanka — Também chamada de: *Assamura, Herel. Ariella.* Forma: *Mulher de ouro/prata com cabelos e olhos brilhantes.* Especial relação: *Sol.* Lado: *Bem.* Símbolo: *Sol.* Cor sagrada: *Amarelo.* Templo: *Pirâmide ou domo de vidro.* Sacerdotes aventureiros? *Raramente.* Não ensina: *Escuri-*

dão, Nevoeiro, Veneno, Falar Com Animais, Conjurar Esqueleto, Chamar Ser Sobrenatural. Nota: *Irmã de Filash.*

Hamaskis — Também chamado de: *Serion, Tyralar.* Forma: *Homem velho ou rapaz muito jovem com imenso livro aberto.* Especial relação: *Aprendizado e Feitiçaria.* Lado: *Bem.* Símbolo: *Cajado.* Cor sagrada: *Púrpura.* Templo: *Biblioteca.* Sacerdotes aventureiros? *Sim.*

Libra — Também chamada de: *Sicalla, Bersten, Macalla.* Forma: *Mulher bonita.* Especial relação: *Justiça e Verdade.* Lado: *Bem.* Símbolo: *Pratos de balança.* Cor sagrada: *Cinza.* Templo: *Varia.* Sacerdotes aventureiros? *Sim.* Não ensina: *Medo, Cegueira, Nevoeiro, Veneno, Conjurar Esqueleto, Chamar Ser Sobrenatural.*

Logaan — Também chamado de: *O Trapaceiro, Ranjan, Akolyra.* Forma: *Palhaço louco.* Especial relação: *Equilíbrio entre o Bem e o Mal, a Lei e o Caos.* Lado: *Neutro.* Símbolo: *Flecha de duas pontas ou estrela de seis pontas.* Cor sagrada: *Arco-íris.* Templo: *Varia.* Sacerdotes aventureiros? *Raramente.*



Morte — Também chamado de: *O Finalizador, Ceifeiro Implacável, Krsh.* Forma: *Várias.* Especial relação: *Morte.* Lado: *Mal e Caos.* Símbolo: *Crânio.* Cor sagrada: *Preto.* Templo: Varia. Sacerdotes aventureiros? *Sim.*

Sindla — Também chamada de: *Cheelah, Gredd, Avana, Castis.* Forma: *Mulher idosa porém bonita.* Especial relação: *Sorte e Destino.* Lado: *Bem.* Símbolo: *Dados.* Cor sagrada: *Branco.* Templo: *Domo, com uma estátua em seu topo.* Sacerdotes aventureiros? *Sim.* Não ensina: *Veneno, Conjurar Esqueleto, Chamar Ser Sobrenatural.* Nota: *Mãe de Asrel, Libra, Usrel, e irmã de Titan.*

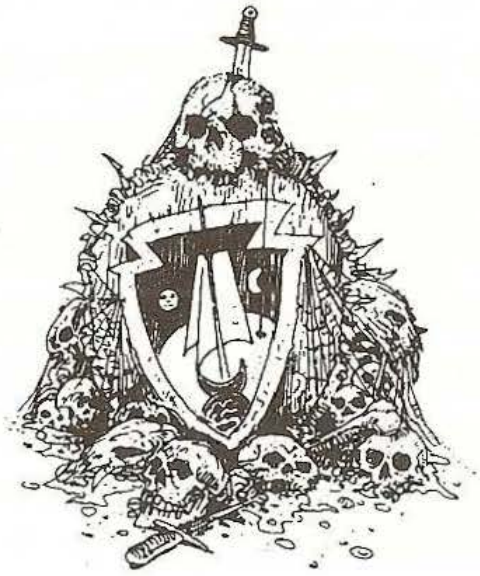
Sukh — Também chamado de: *Whaan, Tir.* Forma: *Homem enraivecido.* Especial relação: *Vento e Tempestades.* Lado: *Bem/Neutro.* Símbolo: *Rosto irado.* Cor sagrada: *Nenhuma.* Templo: *Varia.* Sacerdotes aventureiros? *Sim.* Não ensina: *Bênção, Nevoeiro, Conjurar Esqueleto, Chamar Ser Sobrenatural, Morte.* Nota: *Venerado por alguns povos do Mal.*

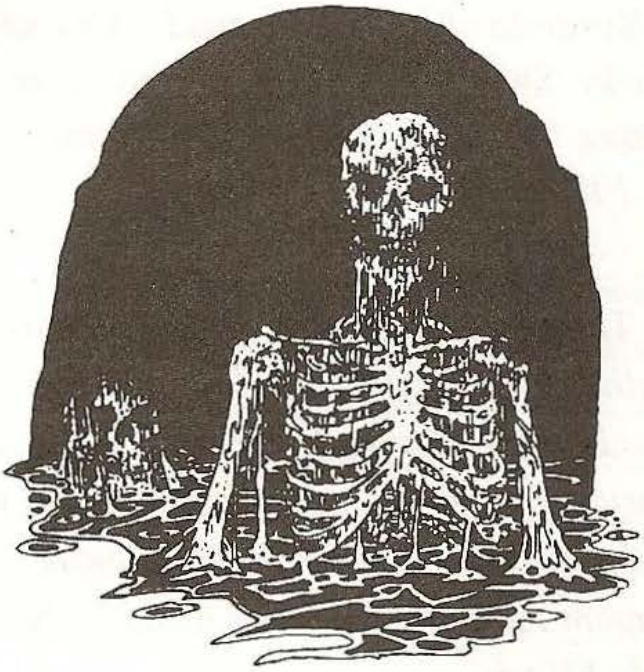
Telak — Também chamado de: *Orial, Swordbearer, Shieldbearer, o Guerreiro.* Forma: *Guerreiro armado até os dentes, leão ou dragão.* Especial relação: *Coragem.*

Lado: *Bem*. Símbolo: *Espada Dourada*. Cor sagrada: *Ouro*. Templo: *Varia*. Sacerdotes aventureiros? *Sim*. Não ensina: *Medo, Veneno, Conjurar Esqueleto, Chamar Ser Sobrenatural*. Nota: *Filho de Courga e Fourga*.

Throff — Também chamada de: *Alishanka, Kerellim*. Forma: *Mulher cheia de jóias*. Especial relação: *Terra e Anões*. Lado: *Bem*. Símbolo: *Diamante*. Cor sagrada: *Prata*. Templo: *Varia*. Sacerdotes aventureiros? *Sim (Anões)*. Não ensina: *Medo, Veneno, Falar Com Animais, Conjurar Esqueleto, Viagem Espiritual, Chamar Ser Sobrenatural*. Nota: *Esposa de Filash*.

Usrel — Também chamada de: *Liriel, Enkala, Ageral, Westrëa*. Forma: *Mulher maternal com braços abertos*. Especial relação: *Paz*. Lado: *Bem*. Símbolo: *Flor branca*. Cor sagrada: *Branco*. Templo: *Varia*. Sacerdotes aventureiros? *Sim*. Não ensina: *Cegueira, Veneno, Conjurar Esqueleto, Chamar Ser Sobrenatural*. Nota: Mãe de Courga e Fourga.





NOVAS AÇÕES E SITUAÇÕES

As regras e notas a seguir são acréscimos ou modificações às regras que lidam com situações diferentes das encontradas em combate (veja a seção **Outras Ações e Situações**, que começa na página 177 de *Dungeoneer*).

Disfarce

Um personagem disfarçado pode ser chamado para usar esta Habilidade em uma ou duas situações diferentes. A primeira é a possibilidade de que outra pessoa perceba que o Aventureiro está disfarçado; ou, explicando de outro modo, a chance de que o Aventureiro permaneça indetectável. Nessas circunstâncias, o Aventureiro deve jogar dois dados contra sua Habilidade Especial *Disfarce* ou sua HABILIDADE, usando os modificadores da tabela a seguir, quando for procedente:

	Modificador
Aventureiro que não possui Habilidade *Disfarce*	— 3
Disfarce é uma pequena mudança (por exemplo: barba)	+ 1
Disfarce é uma grande mudança (por exemplo: idade, cor da pele)	— 2
Disfarce é uma mudança muito grande (por exemplo: sexo, altura)	— 4 ou mais
Luz brilhante	— 2
Luz tênue	+ 1
Luz escura	+ 3
Para os primeiros cinco minutos passados junto a outra pessoa	—
Para cada cinco minutos extras	— 1
Outra pessoa desconhecida do Aventureiro	+ 2
Outra pessoa conhecida do Aventureiro	— 2
Disfarçada como um conhecido de outra pessoa	— 3
Por cada pessoa extra presente	— 1
Outra pessoa com Habilidade *Conscientização*	— o número de pontos da Habilidade

Na segunda situação, o disfarce pode simplesmente ser uma ajuda adicional para esconder-se. Neste caso, o número de pontos que o Aventureiro tem em sua Habilidade *Disfarce* (isto é, o número acima dos pontos padrão de HABILIDADE) é usado como um modificador positivo para jogar, usando-se a Habilidade Especial *Esconder-se* ou a HABILIDADE. Este modificador repõe os + 2 para "Aventureiro camuflado", mas não para "Aventureiro escondido entre itens semelhantes" (veja *Dungeoneer*, página 186, para maiores detalhes. Disfarce, às vezes, também pode ser usado exatamente do mesmo modo para modificar uma jogada de dados contra a Habilidade *Esgueirar-se*.

Línguas e Sinais Secretos

O modificador para um Aventureiro que tenta compreender um personagem falando uma língua que está incluída em sua Habilidade Especial *Sinais Secretos* (e que o Aventureiro não sabe) é — 4 (veja *Dungeoneer*, página 193). Os personagens que possuem a Habilidade *Sinais Secretos* ainda assim devem verificar contra ela, apesar de não haver modificador contra ser bem-sucedido. As várias línguas secretas normalmente são consideradas como "faladas", apesar de algumas delas poderem ser formadas de discretos sinais de mão, ou (como é o caso de uma língua usada pela Guilda dos Ladrões) como símbolos escritos.

Habilidades de Conhecimento

As várias Habilidades Especiais de *Conhecimento* implicam uma certa quantidade de conhecimento — mas quanto? Enquanto há certos fatos que são de conhecimento comum, e outros que podem ser aprendidos com um mínimo de estudo, outros são trechos isolados, uma mistura do trivial com informações vitais, que são conhecidas por alguns poucos. O meio mais simples de determinar se

um personagem realmente conhece algo é acessar o trecho de conhecimento é designar-lhe um valor de —1 a —6, desde conhecimento comum a um fragmento obscuro (na pressa, você poderia até mesmo jogar um dado). Subtraia 2 desse número (para dar um modificador final de +1 a —5) e use o resultado como o modificador para uma jogada *contra* a Habilidade apropriada de *Conhecimento* do personagem.

Este modificador também pode ser usado por personagens que não possuam a Habilidade apropriada de *Conhecimento*; nesse caso, em vez de subtrair 2 da média de conhecimento, some 1, fornecendo um modificador de —2 a —7, que é então usado contra a HABILIDADE padrão do personagem.

Negociando e Barganhando

Qualquer personagem que deseje comprar alguma coisa no mercado necessita saber como barganhar para obter um preço justo. Porém, se alguém estiver tentando obter lucro como mercador, é preciso uma habilidade mais especializada; é exatamente onde a Habilidade Especial *Conhecimento Sobre Barganhas* cai bem.

Em qualquer acordo, tanto o vendedor quanto o comprador ditam um preço que têm em mente. Se ambos os personagens envolvidos na transação têm Habilidade *Barganhas*,

ambos devem jogar dois dados, somar o resultado a seus pontos de Habilidade e aplicar qualquer modificador da tabela a seguir; alguns modificadores podem aplicar-se para ambos os lados. Quem tiver o resultado maior, terá seu preço pago. Se apenas uma pessoa tem a Habilidade *Barganhas*, ela deve jogar contra sua Habilidade e usar a tabela, caso algum dos casos a seguir se aplique. Se for bem-sucedido, ela paga o preço que ofereceu; se fracassar, deve pagar o preço do outro.

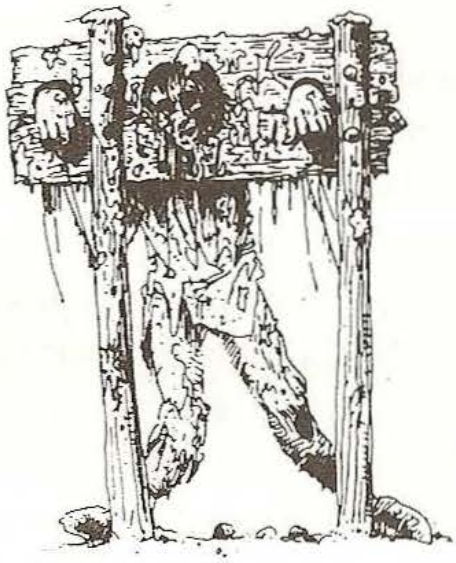
	Modificador
Comprador com Habilidade *Trapaça*	+ número de pontos de Habilidade
Vendedor com Habilidade *Trapaça*	— número de pontos de Habilidade
Ser amistoso	+ 2
Ser neutro	—
Ser inamistoso	— 3
Ser hostil	— 5
Preço oferecido é o dobro ou mais do preço real	+ 3
Preço oferecido é 1 ½ vez acima do preço real	+ 1
Preço oferecido é metade do real	— 2
Preço oferecido é irrisório	— 4 ou mais
Item fácil de obter	+ 2
Item incomum	— 2
Item raro	— 4
Item muito raro	— 6
Item roubado	+ 3

Conhecimento Sobre Barganhas também pode ser bem apropriado para negociações de natureza mais abstrata, funcionando de modo semelhante à Habilidade *Trapaça* para persuadir alguém a fazer algo que se deseja que ela faça, exceto neste caso não haver trapaça. Assim, deve-se aplicar os modificadores para o uso da Habilidade *Trapaça* (veja *Dungeoneer*, página 209).

ESCALA SOCIAL

Finalmente, apresentamos uma nova característica, mas que se aplica melhor ao histórico do Aventureiro do que a suas características usuais. A Escala Social é uma representação genérica da posição de uma pessoa em uma determinada sociedade. Um Aventureiro tem uma posição medida entre 1 e 6, apesar de os NPCs poderem pertencer a uma Escala Social mais baixa ou mais elevada do que isso. Quanto mais alta for sua Escala Social, mais perto você se encontra da realeza. Quando criar um personagem, um jogador deve fazer duas coisas: conceder um valor de Escala Social condizente com o histórico que criou para seu personagem (o Mestre deve verificar se todos os jogadores não estão colocando seus personagens como príncipes e reis!), ou jogar um dado e usar o valor da Escala Social obtido com o resultado como base para criar o histórico do Aventureiro. O valor da Escala Social deve ser anotado na área Histórico da *Folha de Aventuras*. De modo muito aproximado, estes são os valores da Escala Social relativos a um personagem masculino (é preciso fazer apenas pequenos ajustes caso o personagem seja feminino):

0	*Mendigo ou criminoso desprezado*
1	Camponês
2	Fazendeiro
3	Trabalhador
4	Artesão
5	Mestre Artesão
6	Líder
7	*Cavaleiro*
8	*Lord ou Alto Sacerdote*
9	*Príncipe*
10	*Rei*



A Escala Social, às vezes, pode ser usada pelo Mestre para intervir em um episódio nas situações em que a Escala Social de alguém é importante. Estas situações normalmente ocorrem em grandes vilas e cidades; em lugares muito selvagens, apenas os personagens com Escala Social de 6 ou mais podem ser considerados suficientemente superiores em nível social para receberem algum tratamento especial! Em lugares onde o Mestre determina que a Escala Social é importante, as situações que se seguem são afetadas: Barganhas, Suborno, Trapaça, Persuasão e Reação.

Em todas estas situações, a Escala Social mais alta de qualquer pessoa de um lado é colocada contra a Escala Social mais alta do lado oposto, e a diferença entre ambos é usada como modificador; por exemplo: alguns Aventureiros, liderados por um personagem cuja posição é a de Mestre Ferreiro (5 na Escala Social), estão tentando barganhar com um mercador de rotina (3 na Escala Social), então eles têm um modificador de +2 ao jogar contra sua Habilidade *Barganhas*.

A Escala Social também se aplica a algumas poucas situações especiais, como afetar o resultado de um julgamento. Estas situações serão resolvidas no devido tempo, mais tarde no livro.

No correr de um jogo, principalmente durante uma campanha realizada em uma grande vila ou cidade, a Escala Social de um Aventureiro pode muito bem subir ou descer conforme sua fortuna (dinheiro vivo) e fama (reconhecimento como heróico aventureiro) diminuem ou crescem. Quando isto ocorrer o Mestre informará aos jogadores.

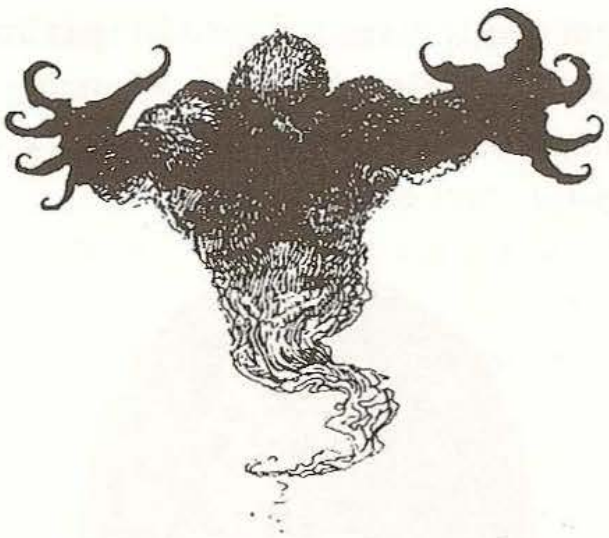
2. AVENTURAS EM VILAS E CIDADES

No Capítulo 3, você encontrará muitos detalhes sobre Porto Blacksand, tanto nas regras quanto nas notas de histórico. A cidade (ou mais corretamente, a "cidade-estado") é uma base maravilhosa para bravos Aventureiros com muitas aventuras que os esperam a cada esquina. Se você, como Mestre, deseja criar sua própria vila ou cidade, seja detalhando melhor um lugar já existente ou criando um local totalmente novo, deverá achar as próximas observações muito úteis.

CRIANDO UM POVOADO

Neste jogo, muitas aldeias, vilas e cidades servirão apenas de pano de fundo para o local onde as aventuras ocorrem. Na aventura ao final do livro, por exemplo, a aldeia de Meerham não é realmente importante para a trama; as caravanas de mercadores poderiam se encontrar em qualquer outro lugar. Porém, conforme seu jogo se desenrola, a idéia de uma base para os Aventureiros operarem torna-se cada vez mais importante. Assim sendo, haverá muitos lugares que os Aventureiros, volta e meia, terão de visitar à procura de informações, ajuda ou dos Bandidos.

Para começar, o meio mais fácil de um Mestre lidar com essas questões extras é usar lugares que já estejam detalhados, seja em livros de Aventuras Fantásticas ou pelo

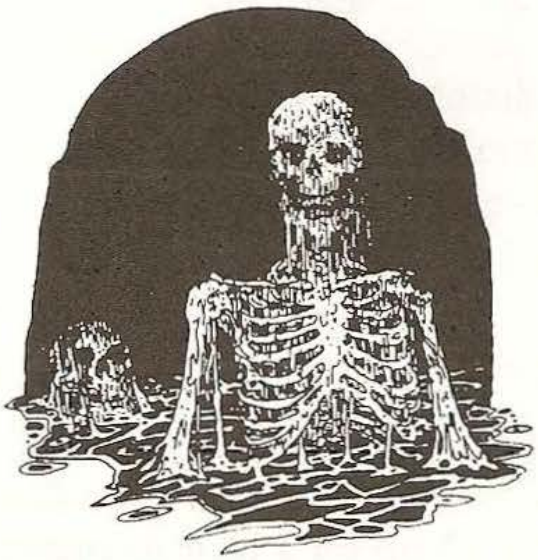


próprio Mestre. Por exemplo: é muito simples reutilizar a mesma taberna a cada vez que os Aventureiros precisem ir a uma taberna. Assim, uma estalagem grande como a Lagosta Negra (de *Titan*) ou a taberna menor Dente de Dragão (de *Dungeoneer*) servirão admiravelmente bem todos às vezes que nela eles entrarem. Mapas semelhantes podem ser desenhados detalhando, torres, templos, casas de fazenda, castelos, pequenas aldeias e assim por diante.

Contudo, conforme o jogo se transforma em uma longa campanha, algumas locações únicas devem ser necessárias. Se for este o caso, siga as idéias a seguir para criar algum local, seja uma pequena cabana de camponês à beira da estrada, seja uma imensa cidade do tamanho de Salamonis.

1. Escolha um local.
2. Escolha um povoado, ou crie um novo.
3. Desenhe o povoado e dê-lhe um nome.
4. Dê nome e detalhes às construções selecionadas, e forneça outros detalhes importantes.
5. Dê nome e detalhes aos habitantes dessas construções.

É claro que, nem todos esses passos são igualmente importantes em todas as ocasiões. Se precisar apenas dar o nome a uma taberna e a seus freqüentadores, comece logo do passo 4 em vez do 1.



Escolhendo um Local

Em *Titan*, há um valiosíssimo guia de referência para todo o mundo de Aventuras Fantásticas, você encontrará mapas em grande escala dos três maiores continentes de Titan, além da maioria das grandes ilhas. O que não encontrará, porém, serão mapas detalhados de todas as vilas e cidades. Isso é para permitir que o Mestre crie sua própria cidade sempre que uma aventura assim o exigir.

Se estiver criando uma aventura ou uma localidade para sua campanha em um rascunho, obviamente terá de escolher um local apropriado nos mapas de Allansia, do Mundo Antigo e de Khul em *Titan*. Você pode querer escolher um local exótico, tal como as planícies e as selvas tropicais (Arantis), as florestas e montanhas do norte (Frostholm), as terras Orientais (Hachiman e as Ilhas da Madrugada), os desertos de estilo árabe (o Deserto de Crânios e o Deserto

de Scythera), ou qualquer outro lugar que ache interessante. Maiores detalhes desses lugares são encontrados em *Titan*. Note, porém, que quanto mais exótico for o local, provavelmente mais trabalho você terá que criar, coisas como as estações, o clima o os costumes locais serão muito diferentes daqueles com os quais os outros jogadores estão acostumados. Allansia do Norte (e grande parte da região povoada do Mundo Antigo) é bastante semelhante à Europa. Como muitos livros-jogos de Aventuras Fantásticas são ambientados lá, esse é um lugar a partir do qual daremos nossos exemplos.

Escolhendo um Povoado

Após decidir sobre a área, o próximo estágio é escolher algum lugar que esteja indicado no mapa ou, como alternativa, criar um lugar novo que seja mais indicado para suas aventuras — não há sentido em detalhar uma cidade completa se tudo o que precisa para a trama de sua aventura é uma pequena aldeia com um ferreiro e uma caverna por perto! Se precisar de mais "instalações" — seja uma taberna ou duas, uma guilda ou um templo, ou qualquer outra coisa — você obviamente terá de ampliar a área de seu povoado.

O tamanho exato do local também pode depender das necessidades de seus Aventureiros. Alguns deles gostam de estar bem no centro do problema, com perigo e aventura espreitando-o a cada volta de um túnel; para eles, apenas um fosso de vermes como Porto Blacksand, Kharé ou Tak fornecerá a dose de excitação de que necessitam. Outros, porém, podem preferir a paz e a civilização de Salamonis, Lendle Real ou Ximoran — apesar de até mesmo essas ilhas isoladas de tranqüilidade não poderem escapar de todas as atenções e tramas de seres do Mal.

Quando falamos sobre uma aldeia, estamos nos referindo a qualquer povoado com uma população de 15 a 500 pessoas. Abaixo desse número nada mais há do que duas ou três casas. Apesar de tais habitações isoladas certamente existirem, elas não são comuns nas regiões mais selvagens como Allansia, devido ao perigo de bandidos e monstros. Tudo o que dizemos sobre vilas nas notas abaixo, incidentalmente, aplicam-se também às aldeias, mas obviamente de um modo mais limitado.

Em Allansia, pode-se presumir que vilas contenham de 500 a 3.000 pessoas, enquanto uma cidade é ainda maior do que isso. É muito comum que a principal diferença entre uma

vila e uma cidade esteja não na quantidade de seus habitantes mas sim na riqueza ou na importância pelo fato da cidade ser um centro de governo ou algo do gênero. Algumas cidades-estado (quer dizer, uma cidade que é também uma província de um único governante, como é o caso de Porto Blacksand) podem não ser muito maiores do que muitas vilas menos importantes. Vilas e cidades têm muitas características que, de um modo geral, faltam às aldeias, inclusive muros, castelos, templos e assim por diante (apesar de algumas aldeias poderem ter tudo isso!).

Criar qualquer tipo de povoado é normalmente muito fácil se você trabalhar a razão de ele ter crescido onde cresceu. Sim, sabemos que você o criou apenas para satisfazer às necessidades da trama de sua aventura. Porém, na vida real, os lugares existem por uma razão. Vilas e cidades sempre são encontradas perto de um suprimento regular de água, seja um pequeno riacho ou um caudaloso rio; e pontes são outra razão para a formação de uma vila. Os portos normalmente crescem no ponto onde um grande rio se encontra com o mar. Terra boa para plantio logo atrai colonos para nela trabalharem: eles, então, podem juntar-se para proteção mútua atrás da muralha de madeira de uma nova aldeia. Uma caravana importante precisa ser atendida em freqüentes locais de descanso, ou seja, estalagens; pequenos povoados logo pululam em volta de uma estalagem muito bem-sucedida, oferecendo cavalos, estábulos e mercadorias.

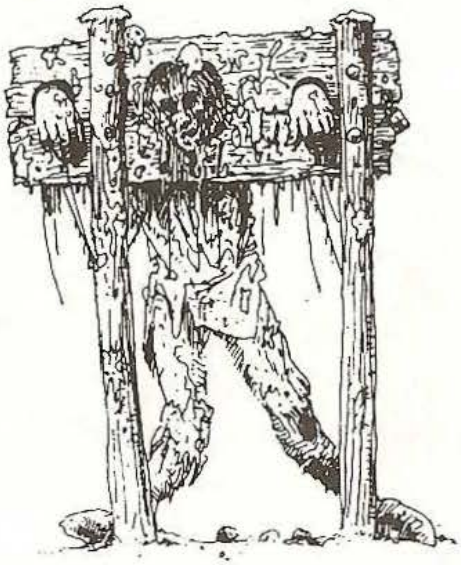
Desenhando o Povoado

Pegue um pedaço de papel e alguns lápis, e então comece a desenhar sua aldeia ou vila. Concentre-se primeiro na forma geral do lugar. Muitos povoados ficam ao centro de encruzilhadas, com um mercado no local exato onde as estradas se cruzam. Muros de vilas costumam ter uma forma circular irregular, exceto onde as características naturais da área, tais como uma colina ou um rio, intervenham. Uma cruz dentro de uma forma quase circular é bastante razoável!

A princípio você não precisa se preocupar com as casas individuais e as lojas; em vez disso pense onde se encontrariam as principais características do local. Elas incluiriam algumas das construções a seguir (apesar de algumas delas só estarem presentes nas grandes cidades: um mercado, castelo do governante, área portuária, distrito pobre, distrito de mercadores, distrito rico, templos, bazares, e uma área proibitiva. Uma vila em uma área particular, digamos

no extremo norte, pode ter um quarto de hospédes onde habitam Anões ou membros de outras raças. Se sua aventura já se passa em um local específico, é hora de acrescentar isso. Pense também em um nome para sua vila ou aldeia, se não estiver desenhando um lugar que já exista no mapa de Allansia, do Mundo Antigo ou qualquer outro local.

Uma vez que tenha um esboço geral do mapa que o satisfaça, coloque ao menos alguns prédios e dê nome a algumas das maiores ruas. Se estiver se sentindo especialmente inspirado, dê uma olhada nos mapas de Porto Blacksand no próximo capítulo e então tente fazer algo semelhante; na verdade é bem fácil — apesar de consumir bastante tempo — desenhar cada pequeno prédio ou construção! Os nomes das ruas às vezes refletem o negócio nelas localizado.



Uma vez que tenha desenhado algumas construções, pode começar a acrescentar mais alguns detalhes. Eles são comentados nas várias seções que se seguem. Ignore quaisquer resultados que não se apliquem, e sinta-se à vontade para acrescentar mais detalhes se quiser dar mais personalidade à sua aldeia, vila ou cidade.

População

A população de uma aldeia ou vila pode ser avaliada contando-se cada construção que haja nela. Multiplique esse número por 6, 7 ou 8 para descobrir quantas pessoas vivem nelas (por 6 para um lugar que não seja importante ou fora do caminho, por 8 para um local muito importante ou muito movimentado). Se estiver detalhando um povoado em uma área de alta densidade populacional, tal como uma ilha vagamente semelhante ao Oriente Médio ou à Índia por exemplo, multiplique o número de construções por 10, ou até mesmo mais, para deduzir o número de pessoas por prédio. Por exemplo: a aldeia de Meerham apresentada em *Uma Sombra Sobre Blacksand!* tem 28 construções, e é um lugar medianamente movimentado; então, sua população é de aproximadamente 196 pessoas.

Mercados

Não importa quanto seja auto-suficiente em termos de comida, um povoado — e a área à sua volta — não podem ter esperanças de sobreviver por um longo período sem manter algum tipo de comércio com o mundo exterior. Muitos lugares fazem seu comércio em um mercado semanal de algum tipo. Pense sobre a população de seu povoado, então jogue um dado e consulte a Tabela abaixo para

determinar quantos dias de mercado há por semana. Note que é provável que a cidade tenha mais de um mercado, e pode ter também mercados especializados permanentes para lidar com coisas específicas (por exemplo, um mercado de peixe em um grande porto). Um lugar que não tem um mercado será visitado por alguns mercadores, isoladamente, em intervalos irregulares.

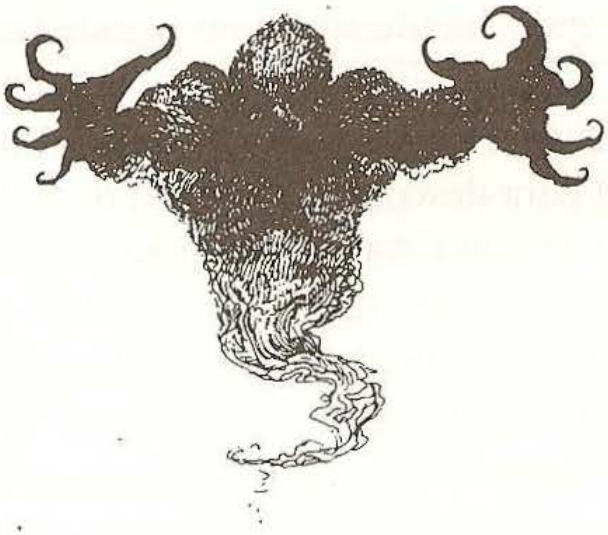
	Dado					
	1	2	3	4	5	6
1 — 150	—	—	—	—	—	1
150 — 320	—	—	1	1	1	2
320 — 500	—	1	1	1	2	2
500 — 1.000	1	1	2	2	2	3
1.000 — 2.000	2	2	3	3	3	4
2.000 ou +	2	3	4	5	6	7

Uma vez que tenha determinado quantos dias de mercado há, você pode — se desejar — acrescentar mais detalhes, trabalhando algum tipo de barracas que haja no mercado. Para determinar quantas barracas há, divida a população da aldeia ou vila por 100; se a população da vila for menor do que 1.000 habitantes, divida-a por 50 ou 30. Então, jogue dois dados para uma aldeia e três dados para um povoado maior a fim de obter o que cada barraca contém segundo a Tabela a seguir.

2—3	Produção agrícola (frutas, legumes, trigo)
4	Laticínios (leite, queijo)
5—6	Peixe* ou carne
7	Criação caseira
8—9	Comida preparada e/ou bebida
10	Peças de tecido

11	Peças de couro
12	Peças de metal
13	Armadura e/ou armas
14—15	Exótico — jogue contra a Tabela 1 de Negócios (próxima seção)
16	Exótico — jogue contra a Tabela 2 de Negócios
17	Exótico — jogue contra a Tabela 3 de Negócios
18	Exótico — jogue contra a Tabela 4 de Negócios

* — *Dependendo de próximo a ela haver um rio grande ou o mar.*

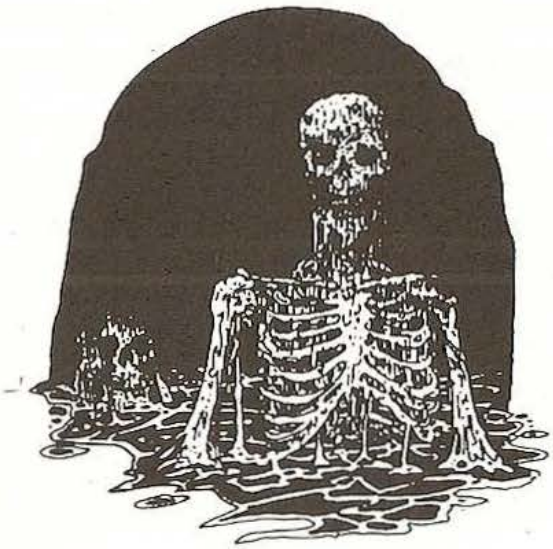


Negócios

De modo bem simples, um Mestre não necessita preencher com todos os detalhes cada negócio e cada casa existente em uma aldeia ou vila — e, para um lugar do tamanho de Porto Blacksand ou Salamonis, isso seria uma tarefa praticamente impossível! Muitos lugares nunca precisam ser detalhados, enquanto outros têm seu uso determinado apenas se um aventureiro o requisitar. Se desejar, pode preencher dados de alguns locais: construções especiais, tais como um palácio ou castelo real, um templo maior, uma taberna ou uma arena de esportes podem ser colocados

em locais apropriados na vila ou na cidade. Em uma pequena aldeia, uma única taberna, uma loja geral ou moinho d'água podem rápida e prontamente estar "recheados" com detalhes, sem haver necessidade de jogar contra as tabelas a seguir.

A natureza exata da maioria dos negócios pode ser gerada usando-se dois dados para jogar contra as tabelas a seguir, de acordo com a área em questão. Se for indicado "Negócios", você deve jogar novamente para as Tabelas de Negócios numeradas que se seguem. Uma casa "Vazia" pode ser simplesmente isso, erguendo-se em ruínas, ou poderia estar sendo clandestinamente usada (para o culto de uma religião secreta ou por ladrões, por exemplo). Para uma "Casa Privada" você pode, se quiser, jogar contra as Tabelas 3 ou 4 para descobrir o que seu dono faz para viver e então escolher outra construção para seu local de trabalho. Uma "Moradia" é simplesmente uma construção de vários cômodos dividida em várias habitações, normalmente pobre, lotada e em condições precárias. Uma "Aldeia" nesta Tabela denota um povoado bastante grande, um que tenha mais do que um mero mercado geral e uma cervejaria.



	Aldeia	Distrito Pobre	Distrito Mercador	Distrito Rico
Vazia	2	2	2	2
Casa Privada	3—5	3—5	3—4	3—6
Moradia	—	6—7	5	—
Negócios (Tabela 1)	6—12	8—10	6—7	—
Negócios (Tabela 2)	—	11	8—9	7
Negócios (Tabela 3)	—	12	10—11	8
Negócios (Tabela 4)	—	—	12	9—12

Tabelas de Negócios

Para usar as tabelas que se seguem, jogue dois dados de cores diferentes, tratando um deles como as "dezenas" e o outro como as "unidades", então um resultado de 2 e 3 teria como resultado 23, e não 5. Os registros marcados com um asterisco (*) são encontrados apenas nos locais próximos a grandes massas de água (um mar, um lago ou rio largo). Os registros marcados com um punhal (†) são melhor detalhados nas seções que se seguem às Tabelas.

Tabela 1 — Negócios Pobres

11 Padeiro
12 Celeiro
13 Ferreiro
14 Construtor de Navio *
15 Cervejeiro
16 Construtor

21 Açougueiro
22 Carpinteiro
23 Artesão de mapas
24 Sapateiro
25 Toneleiro (fabricante de tonéis)
26 Ferreiro de cobre, trabalhador de bronze ou chumbo

31 Fazendeiro — criação caseira
32 Fazendeiro — grãos
33 Fazendeiro — frutas
34 Fazendeiro — geral
35 Fazendeiro — geral
36 Mercador geral

41 Mercador de cavalos
42 Estalagem †
43 Lavanderia
44 Trabalhador de couro
45 Moinho (água ou vento)
46 Oleiro

51 Telhador ou operário de telhados
52 Artesão de velas *
53 Afiador
54 Pastor
55 Estábulo
56 Pedreiro

61 Taberna †
62 Templo ou santuário †
63 Funileiro
64 Armazém
65 Tecelão
66 Mecânico de rodas e veículos de rodas

Tabela 2 — Negócios Mercantis I

11 Mercador de animais
12 Treinador de animais
13 Armeiro
14 Astrólogo ou leitor da sorte
15 Padeiro
16 Padeiro

21 Barbeiro
22 Ferreiro
23 Construtor de barcos *
24 Artesão de arcos
25 Cervejeiro
26 Açougueiro

31 Artesão de velas
32 Artesão de tapetes
33 Cartógrafo (artesão de mapas)
34 Artesão de relógios
35 Ferreiro de cobre
36 Vendedor de carne-seca

41 Gravador
42 Fabricante de flechas (artesão)
43 Vendedor de flores
44 Vendedor de comida
45 Vendedor de comida
46 Vendedor de comida

51 Vendedor de frutas
52 Vendedor de frutas
53 Fabricante de móveis
54 Peleiro
55 Mercador geral
56 Mercador geral

61 Mercador geral
62 Mercador geral
63 Quartel-general de Guilda
64 Vendedor de ervas
65 *Horn worker*
66 Mercador de cavalos

Tabela 3 — Negócios Mercantis II

11 Treinador de cavalos
12 Estalagem †
13 Joalheiro
14 Ferreiro de cobre
15 Artesão de couro
16 Fiador de linho

21 Serralheiro e chaveiro
22 Agiota
23 Artesão de rede
24 Fornecedor de equipamentos
25 Vendedor de papel e tinta
26 Casa de penhores

31 Perfumaria
32 Oleiro
33 Telhador ou operário de telhados
34 Artesão de cordas
35 Artesão de velas *
36 Mercador de seda

41 Fabricante de sabão
42 Mercador de especiarias
43 Estábulos
44 Pedreiro
45 Ferreiro de espadas
46 Alfaiate

51 Tatuador
52 Taberna †
53 Taxidermista †
54 Templo ou santuário †
55 Agente funerário
56 Veterinário
61 Armazém — jogue para obter as mercadorias nele encontradas
62 Armazém — jogue para obter as mercadorias nele encontradas
63 Armazém — jogue para obter as mercadorias nele encontradas
64 Treinador de armas
65 Tecelão
66 Vendedor de vinhos

Tabela 4 — Negócios Ricos

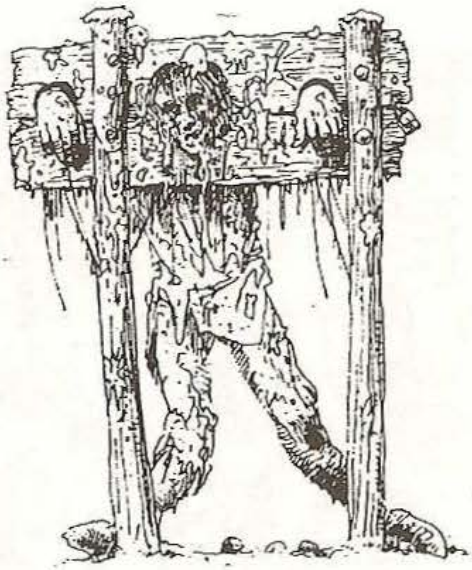
11 Alquimista
12 Arquiteto
13 Mercador de animais
14 Treinador de animais
15 Artista
16 Astrólogo
21 Mercador de aves
22 Fabricante de relógios
23 Tribunal
24 Oficial do tribunal
25 Vendedor de flores
26 Vendedor de comida

31 Peleiro
32 Casa de jogos
33 Ourives
34 Quartel-general de Guilda
35 Estalagem †
36 Joalheiro
41 Advogado
42 Serralheiro e chaveiro
43 Instrumentos musicais
44 Músico ou artista profissional
45 Médico
46 Banhos públicos

51 Prateiro
52 Marinheiro *
53 Estudioso
54 Soldado
55 Feiticeiro
56 Estábulos
61 Mercador de especiarias
62 Taberna †
63 Templo ou santuário †
64 Armazém
65 Loja de armas
66 Vendedor de vinhos

Estalagens e Tavernas

Em *Titan* você encontrará uma grande seção falando sobre estalagens e tabernas de várias partes do mundo conhecido. Basicamente, a grande diferença entre uma estalagem e uma taberna é que a estalagem fornece tudo o que um viajante precisa como estábulos, cama e comida, além de bebida, enquanto a taberna só oferece bebida. Portanto, as estalagens tendem a ser grandes, freqüentemente construídas em volta de um jardim central; enquanto as tabernas podem ser de qualquer tamanho, de grandes salões de bebidas e cervejarias a covis totalmente ilícitos. É bem provável que uma estalagem ou uma taberna encontradas em uma aldeia ou vila isolada fabriquem sua própria cerveja e destilem suas bebidas.



Quando criar uma estalagem ou taberna, deve, deliberadamente, decidir sobre suas qualidades e o número de freqüentadores presentes em um tempo determinado, ou então jogue ao acaso contra as tabelas a seguir:

Qualidade da Estalagem ou da Taberna — jogue um dado. Em um distrito pobre, reduza 1 ponto do resultado de sua jogada; em um distrito rico, acrescente 1 ponto ao resultado de sua jogada. A primeira parte dessa tabela (1d6 para decidir-se sobre a qualidade) também pode ser usada para determinar a qualidade das mercadorias em uma loja ou de um mercador em particular.

0 – 1	Horrível: cerveja aguada, a comida pouco mais do que um mingau, dormitório comum sem mobília, muitos piolhos e ratos, etc.
2	Pobre: cerveja choca, comida rala e sem gosto, dormitório comum com colchões de palha, suja.
3	Regular: cerveja aceitável, vinho sofrível, comida morna e possível de ser consumida, dormitório comum com camas, varrida às vezes.

4 Razoável: boa cerveja, vinho bebível, comida quente e aceitável, dormitório comum limpo e com camas, acrescida de 1 a 3 quartos particulares.

5 Boa: assim como a "razoável", só que melhor, com comida mais saborosa e em maiores porções, serviço pessoal, quartos particulares.

6—7 Ótima: como a "boa", mas ainda melhor, com pratos especiais feitos a pedido, serviço pessoal, suítes separadas dos quartos.

Número de Freqüentadores — Determine a classe da área e a hora do dia, então jogue o número de dados indicado para ver quantos freqüentadores há no estabelecimento (o número na Tabela não é o número de pessoas, mas o número de dados que deve ser jogado). Também haverá de 1 a 3 pessoas trabalhando no local. Como sempre, o Mestre pode alterar esses números ou ignorá-los completamente a fim de produzir uma taberna muito cheia ou quase vazia se a aventura assim o exigir.

	Manhã	Tarde	Noitinha	Noite
Distrito Pobre	4	4	6	5
Distrito Mercantil	4	5	6	2
Distrito Rico	2	4	6	1

Templos e Santuários

Grandes templos deveriam ser deliberadamente localizados em uma vila ou cidade; templos menores e santuários religiosos podem, contudo, ser criados usando-se as Tabelas de

Negócios ao acaso. Templos menores podem ser ilegais, escondendo-se atrás de frentes falsamente inocentes (jogue novamente contra a mesma Tabela de Negócios para determinar qual a aparência da construção para o passante médio). Templos que não estão "disfarçados", normalmente são decorados com estátuas imponentes e símbolos da divindade em questão, e realizam cerimônias públicas semanais no dia especial do deus ou da divindade; elas podem ser freqüentadas tanto por um punhado de gente como por milhares de pessoas, dependendo do tamanho do templo e de sua importância para a vila ou cidade.

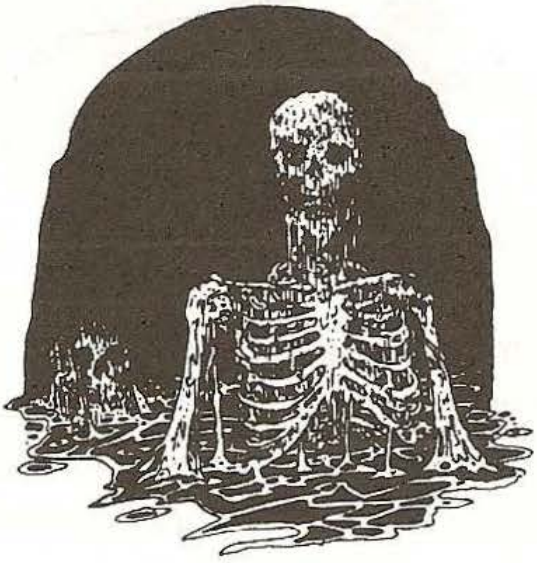
Santuários são lugares de significado religioso especial, onde os devotos vão a fim de estudar ou rezar. Para descobrir a forma de um santuário, jogue um dado:

1 Escritos ou imagens antigos.
2 Fonte sagrada; pode ter poderes de cura especiais ou outros poderes.
3 Estátua sagrada.
4 Relíquia sagrada; (aparentemente) os ossos, o crânio, o coração de uma divindade ou de um sacerdote.

5 Local sagrado; poderia ser o local de nascimento de uma divindade ou de um sacerdote, de batalha, etc.
6 Pedra sagrada; pode ter poderes mágicos.

Outras considerações

Neste estágio (se ainda não o tiver feito) você deve começar a considerar também o modo como o local é dirigido, principalmente quando está sendo criado em uma grande vila ou cidade. Se estiver localizado em um palácio real, quartel-general de guilda e tribunais legais, deve começar a trabalhar sobre o que ocorre dentro dele e coisas do gênero. Se precisar de um pouco de inspiração, dê uma olhada no próximo capítulo e veja como as coisas são resolvidas em Porto Blacksand — mas, por favor, tenha em mente, enquanto a ler, que ela é uma cidade feita para ser um local muito maléfico, e nem todos os municípios são tão "rígidos" com seus habitantes!



Se os Aventureiros forem passar algum tempo no povoado, pode ser útil trabalhar exatamente quanto custa viver em

uma determinada taberna e na cidade em geral. Há listas de preços para diferentes partes do mundo de *Titan*.

Um jeito esplêndido de criar aventuras quase instantâneas é a Tabela de Rumores. No próximo capítulo, você encontrará um exemplo dela para Porto Blacksand. Ela fornece vários exemplos do tipo de histórias verdadeiras, parcialmente verdadeiras e completamente falsas que os Aventureiros possam ouvir das pessoas nas tabernas, fofocando nos cantos das ruas ou em qualquer outro lugar. Dê uma olhada sobre como isso funciona para Porto Blacksand e, então, tente criar uma Tabela de Rumores para seu próprio povoado.

Detalhando Habitantes Escolhidos

Assim como com as construções, habitantes especiais também devem ser criados pelo Mestre como NPCs, usando as notas de *Dungeoneer* (da página 382 em diante), para assumir um determinado papel na aventura. Personagens que aparecem com regularidade, sejam Bandidos, amigos ou contato dos Aventureiros se desenvolverão praticamente por si mesmos e necessitarão de pouco trabalho.

Pode ser necessário criar outros NPCS caso os Aventureiros queiram fazer algo que lhes atraia a atenção. Eles poderiam incluir alguns membros da guarda da cidade e seu capitão, um coletor de impostos, um batedor de carteiras, um pedinte, um taberneiro e assim por diante.

As profissões dos outros personagens podem ser determinadas pelas Tabelas de Negócios da última seção; as Tabelas de Negócios Mercantis são as mais indicadas, apesar de quaisquer uma delas poderem ser usadas, dependendo do histórico social do personagem.

Personalidades Jogadas Ao Acaso

Como dissemos anteriormente, você pode deduzir que toda construção em uma vila ou cidade abriga de 6 a 8 pessoas, ou até mesmo mais, se for em uma terra especialmente populosa. Algumas obviamente abrigarão menos, outras mais, porém isso depende da decisão do Mestre. Para descobrir o sexo do personagem, jogue um dado; ímpar significa que a pessoa é do sexo masculino, par significa que é do sexo feminino.

Para descobrir a idade de cada habitante, jogue um dado contra a Tabela abaixo:

1 Criança (0—10)
2 Adolescente (11—20)
3 Jovem (21—30)
4 Adulto (31—40)
5 Meia-idade (41—50)
6 Idoso (51 ou +)

Para caracterizar ainda mais um personagem, jogue três vezes contra as duas Tabelas a seguir para descobrir sua aparência e seu caráter. Se duas jogadas resultarem em características contrárias, jogue novamente — ou faça com que o personagem tenha uma personalidade dividida, mudando de uma para outra ao acaso! Se o mesmo resultado sair mais de uma vez, essa característica é particularmente forte. Use dois dados de cores diferentes, tratando-os respectivamente como "dezenas" e "unidades".

Aparência

11 Careca
12 Bonita
13 Nariz grande
14 Cego
15 Largo
16 Limpo
21 Desastrado
22 Surdo
23 Destro
24 Sujo
25 Visão aguçada
26 Gordo

31 Cabeludo
32 Belo
33 Audição aguçada
34 Cabelos compridos
35 Indescritível
36 Caolho

41 Maneta
42 Perneta
43 Simples
44 Poderoso
45 Franzino
46 Baixo

51 Míope
52 Sardento
53 Atarracado
54 Forte
55 Gago
56 Alto

61 Magro
62 Feio
63 Desleixado
64 Fraco
65 Dá aparência de jovem
66 Enrugado

Caráter

11 Arrogante
12 Bravo
13 Atrevido
14 Alegre
15 Esperto
16 Colecionador *

21 Covarde
22 Desonesto
23 Sonhador
24 Burro
25 Exuberante
26 Esforçado

31 Ganancioso
32 Feliz
33 Trabalhador
34 Honesto
35 Humilde
36 Intelectual

41 Ciumento
42 Mentiroso
43 Mau
44 Paranóico
45 Religioso
46 Rude

51 Ardiloso
52 Sensato
53 Tolo
54 Coração mole
55 Esbanjador
56 Idiota

61 Suspeito
62 Confiante
63 Confiável
64 Infeliz
65 Violento
66 Jovial

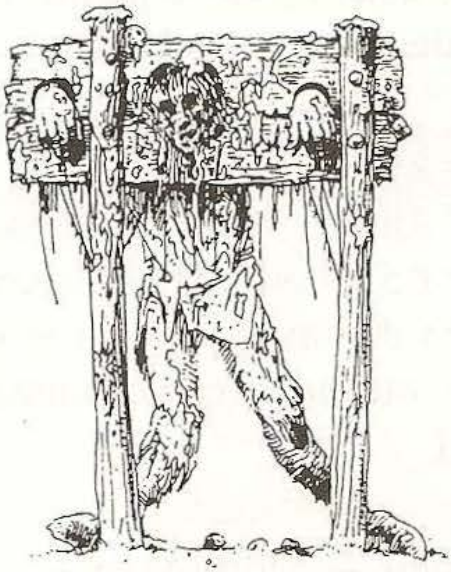
* — *Um colecionador pode estar procurando itens específicos (digamos moedas, livros, lendas e histórias, armas, arte, jóias) ou pode simplesmente ser um coletor de qualquer coisa e inclusive taxas!*

Novas Criaturas

Os monstros vorazes e os mais errantes humanóides que são listados a seguir também podem ser encontrados em locais urbanos. Na maioria dos casos isso não significa que serão encontrados quando alguém estiver passeando casualmente pela Rua do Mercado! É mais provável que muitos sejam encontrados esgueirando-se por cantos escuros e fora de mão como em esgotos ou em cemitérios antigos e abandonados, fora das muralhas da cidade, emergindo para esconderem-se pelas ruas apenas após o sol se pôr ou durante as piores condições climáticas.

Como de hábito, todas as criaturas são apresentadas no formato padrão de monstros, na seguinte ordem: Nome,

Tipo, Número Encontrado, Reação, Inteligência, HABILIDADE, ENERGIA, (Número de Ataques), Armas. Mais detalhes sobre a maioria das criaturas podem ser encontrados em *Out of the Pit — Saídos do Inferno*, o livro sobre monstros de Aventuras Fantásticas.



Morcego: Animal — 25—30 (24 + 1 dado) — Inamistoso — Baixa — HABILIDADE 4 ENERGIA 4 — Pequena mordida
Morcegos atacarão somente se ameaçados ou se forem magicamente encantados para fazê-lo.

Morcego Gigante: Animal — 1 — Inamistoso — Baixa — HABILIDADE 5 ENERGIA 8 — Grande mordida
Normalmente encontrado apenas em climas quentes do sul. Se o treinador for muito paciente, este roedor poderá ser treinado e montado.

Fera de Sangue: Monstro — 1 — Hostil — Baixa — HABILIDADE 12 ENERGIA 10 — Mordida muito grande
Monstruosidade imensa com dezenas de olhos; habita em esgotos. Sua língua prênsil causa um dano de Pequena mordida apenas na primeira vez que acerta, depois então passa a fazer dano de Grande mordida.

Assassino de Mentes: Humanóide — 1 — Hostil — Alta — HABILIDADE 10 ENERGIA 10 — 2 Ataques — Especial (hipnotismo)
Como um corpo humano encimado por um octopus, com grandes olhos hipnóticos: o oponente deve *Testar Sua Sorte* e ser bem-sucedido duas vezes ou perder 1 ponto de HABILIDADE e 1 ponto de ENERGIA pelos tentáculos drenadores de energia.

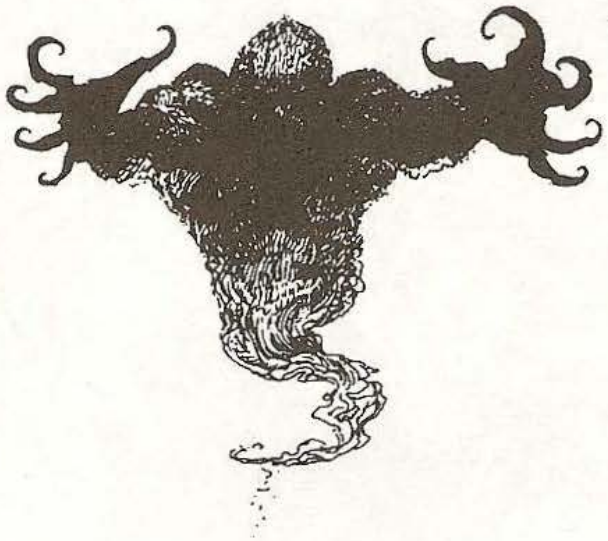
Fera de Espinhos: Animal — 1 — Amistoso/Inamistoso — Baixa — HABILIDADE 5 ENERGIA 7 — Pequena mordida
Lagarto do tamanho de um cão e com as costas cheias de espinhos, normalmente pego como animal de estimação exótico e muito leal.

Saqueador de Criptas — Morto-vivo — 1—2 — Hostil — Baixa — HABILIDADE 8 ENERGIA 6 — Grande soco
Servo leal de um homem morto, ele agora guarda sua tumba para sempre. Parece-se com um Zumbi, com carne e roupas apodrecidas; só é ferido por armas encantadas.

Wraith: Morto-vivo — 1 — Hostil — Mediana — HABILIDADE 9 ENERGIA 8 — Espada
Espírito de um homem mau preso no Plano Terreno como um fantasma etéreo; é ferido apenas por arma de prata ou mágica.

Demonspawn: Demônio — 2—7 — Hostil — Baixa — HABILIDADE 6 ENERGIA 6 — Grande garra
Demônio guerreiro mutante, formado da matéria dos Planos Demoníacos, normalmente conjurado por um feiticeiro do Mal.

Sprite de Fogo: Criatura mágica — 1—3 — Hostil — Mediana — HABILIDADE 7 ENERGIA 4 — Mão abrasadora (3 pontos)
Pequeninos humanóides elementais flamejantes conjurados por feiticeiros; água não os afeta, mas abafá-los os envia de volta para seu próprio domínio.



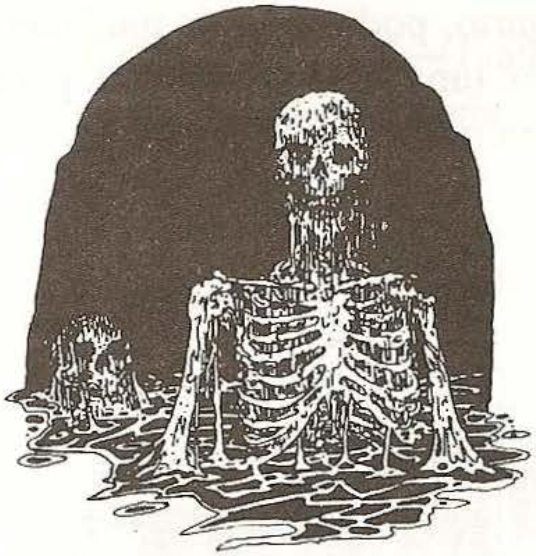
Hamakei: Humanóide — 1 — Neutro — Alta — HABILIDADE 7 ENERGIA 5 — Punhal ou cajado
Humanóide antigo com cabeça de abutre, normalmente solitários estudiosos e feiticeiros muito poderosos.

Hobgoblin: Humanóide — 1—6 — Hostil — Mediana — HABILIDADE 6 ENERGIA 6 — Arma
Humanóide feio e brutal, a meio caminho entre ser um Orc e um Goblin; sempre atacará um Elfo quando vir um.

Fera de Folhas: Criatura mágica — 3 — Hostil — Baixa — HABILIDADE 6 ENERGIA 3 — Grande garra
Encontrada somente em Porto Blacksand, a Fera de Folhas de Lorde Azzur guarda suas famosas flores de Lótus Negra, transformando-se, quando necessário, de arbustos em raivosos leão, tigre e leopardo.

Homem-Orc: Humanóide — 1 ou 2—12 — Neutro/Inamistoso — Mediana/Alta — HABILIDADE 8 ENERGIA 6 — Arma
Descendente solitário de Orc e humano, a maioria das pessoas afasta-se deles, mas às vezes são encontrados em aldeias isoladas.

Mucalítico: Monstro — 1—2 — Inamistoso/Hostil — Mediana — HABILIDADE 8 ENERGIA 9 — 2 Ataques — Grande soco mais gás venenoso
Humanóides truncados habitantes de esgotos, que podem exalar gás fatal em seus oponentes; o cheiro de seu lar nojento reduz, em qualquer combate, 2 pontos de HABILIDADE!



Pit Fiend: Réptil — 1 — Inamistoso — Baixa — HABILIDADE 12 ENERGIA 15 — 3 Ataques — Grandes garras e Grande mordida
Um lagarto bípede gigante, de dez metros de altura, normalmente pego para dar brilho à carreira de um gladiador!

Poltergeist: Morto-vivo — 1 — Hostil — Mediana — HABILIDADE 9 ENERGIA 0 — Qualquer coisa à mão

Um espírito invisível preso no Plano Terreno, um Poltergeist zangado jogará ou brandirá qualquer coisa que estiver à mão; só pode ser ferido por feitiços sacerdotais.

Homem Rino: Humanóide — 1—3 — Neutro/Inamistoso — Mediana — HABILIDADE 8 ENERGIA 9 — Arma
Humanóides com cabeça de rinoceronte e couro duro, normalmente encontrados em climas mais quentes do sul a serviço de líderes do Mal.

Alterador de Forma: Humanóide/monstro — 1 — Neutro/Hostil — Alta — HABILIDADE 10 ENERGIA 10 — 2 Ataques — Grandes garras
Normalmente uma criatura cheia de espinhos parecida com um Homem-Lagarto, pode assumir qualquer forma humanóide para atacar uma pessoa solitária para alimentar-se (assume sua forma normal para atacar).

Comedor de Limo: Monstro — 1—3 — Hostil — Baixa — HABILIDADE 7 ENERGIA 11 — 3 Ataques — Grandes garras e Grande mordida
Monstruosidades que mal são humanóides, maciças, inchadas e habitantes de esgotos.

Serpente Gigante: Réptil — 1 — Hostil — Baixa — HABILIDADE 7 ENERGIA 11 — Mordida muito grande
As estatísticas dadas são para uma serpente de 15 metros de cumprimento (some 1 ponto a HABILIDADE e 3 pontos a ENERGIA para cada cinco metros a mais acima dos quinze já mencionados). Dois acertos seguidos significam que a serpente engoliu seu oponente.

Serpente Venenosa: Réptil — 1—6 — Inamistosa — Baixa — HABILIDADE 5 ENERGIA 2 — Pequena mordida (+2 pelo veneno)
Serpentes são encontradas virtualmente em qualquer lugar, mas as de tamanho normal só atacarão se ameaçadas.

Serpente de Esgoto: Réptil — 1 — Hostil — Baixa — HABILIDADE 6 ENERGIA 7 — Grande mordida
Estas serpentes cinzento-amarronzadas de cinco metros de cumprimento gostam de cair sobre suas presas.

Saqueador de Espíritos: Morto-vivo — 1 — Hostil — Alta — HABILIDADE 10 ENERGIA 8 — Toque abrasador (2 pontos)
Humano pálido, decadente e parecido com um Ghoul, este espírito só é ferido por armas de prata ou mágicas.

Vampiro: Morto-vivo — 1 — Hostil — Alta — HABILIDADE 10 ENERGIA 15 — 3 Ataques — Grande punho ou arma

Para que o olhar hipnótico de um Vampiro seja evitado é preciso *Testar sua Sorte* e ser bem-sucedido. Se hipnotizada, a vítima será mordida; se for mordida em três noites consecutivas, a vítima se tornará também um Vampiro. Ele só é ferido por armas de prata (que não o matam), algumas magias poderosas, uma estaca atravessando-lhe o coração ou expondo-o diretamente à luz do sol. Vampiros podem transformar-se em morcegos quando assim o desejarem.

Homem-Rato: Humanóide — 1—2 — Inamistoso/Hostil — Alta — HABILIDADE 8 ENERGIA 6 — Pequena garra
Diferente dos outros Licantropos, os Homens-Rato são bastante sociáveis. Na forma de rato, têm um olfato apurado e possuem a Habilidade *Visão no Escuro*.

Wight: Morto-vivo — 1 — Hostil — Mediana — HABILIDADE 9 ENERGIA 6 — Grande soco
Este ser morto-vivo de olhos enlouquecidos e em putrefação pode sugar a força vital de um oponente, removendo-lhe 1 ponto de ENERGIA para cada 3 golpes bem-sucedidos no adversário.

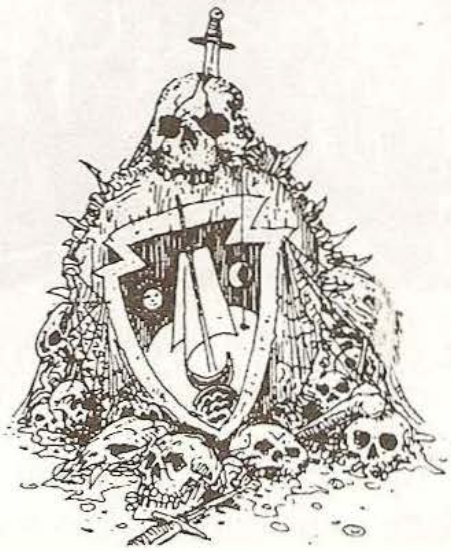
AVENTURANDO-SE POR VILAS E CIDADES

Agora, o Mestre (que é você) já criou sua maravilhosa aldeia, vila ou cidade, o próximo passo é trazer os Aventureiros para nela fartarem-se — êpa, aventurarem-se — em toda sua glória.

Se o local tiver sido criado para uma aventura específica, e ela também já estiver escrita, agora nada mais há a ser feito para que ela seja vivida.

Se o povoado foi projetado para ser a base para os Aventureiros e para a campanha, você (o Mestre) precisará ter um pouco mais de cuidado e ser um pouco mais detalhista. Falamos nisso porque a primeira e invariável reação de todos os Aventureiros é tratar a vila ou a cidade como se ela fosse uma masmorra aberta. Eles irão logo atacando qualquer um que os enganar, topar neles ou simplesmente tiver uma aparência "um pouco gozada". Se houver um pouco de realismo em seu mundo, no momento em que eles tentarem algo mesmo com o menor contingente de guarda ou milícia da vila, serão expulsos ou presos, arruinando todo seu árduo trabalho de preparação.

O melhor caminho para fazer com que seus Aventureiros ajam no local que você lhes preparou é criar uma aventura que os leve a uma aldeia, vila ou cidade e, então, permitir-lhes calmamente começarem a interagir com ela. Faça com



que seja imprescindível que eles fiquem e encontrem quartos em uma estalagem para passar a noite, depois algumas noites, e, então, por algumas semanas. Faça-os comprar refeições ou sair para fazer compras, apresente-lhes alguns personagens (um proprietário, digamos, e um aventureiro bastante confiável que saiba onde encontrar trabalhos interessantes). Os Aventureiros — e seus jogadores — obviamente se sentirão um pouco desorientados no início, sem saber onde estão as coisas. Sinta-se à vontade para lançar seu mapa rudimentar à mesa e deixe-os examiná-lo enquanto você aponta as principais características do local e acrescenta algumas palavras, descrevendo-o — apesar de também poder insistir que os Aventureiros procurem um mapeador para que comprem sua própria cópia!

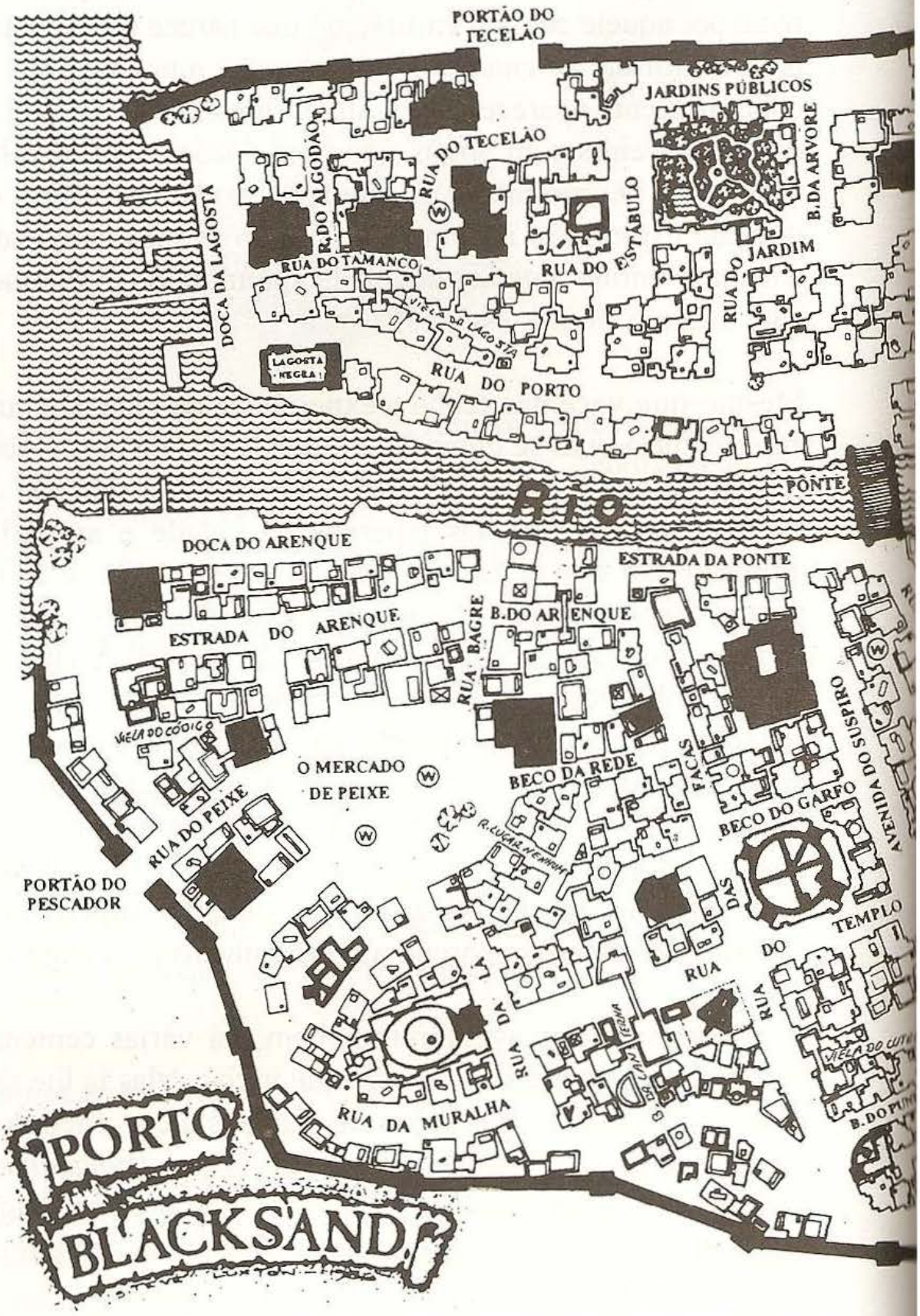
Continuando o Planejamento

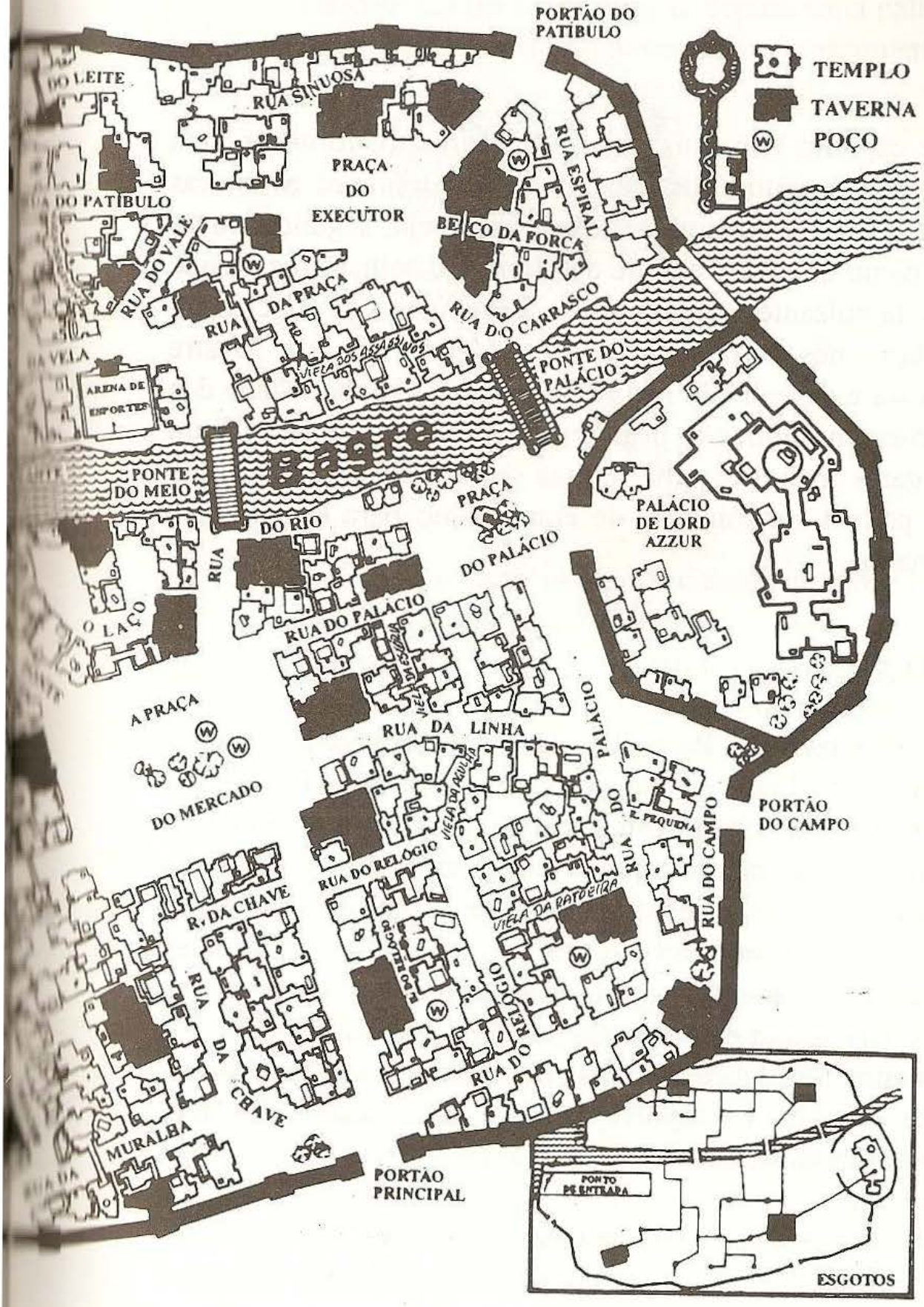
Uma vez que tenha realizado sua primeira aventura, é claro que outras logo se seguirão. Em nossa experiência, as pessoas, que eram os NPCs menores no último planejamento, parecem estar volta e meia batendo à porta dos Aventu-

reiros precisando desesperadamente de ajuda para o planejamento seguinte. As autoridades da cidade — sempre lideradas por aquele capitão enfurecido que parece desesperado por transformar as vidas dos Aventureiros numa miséria! — continuamente aparecem com algum pretexto para assediar os Aventureiros com novos impostos criados para levá-los à falência. Ou mesmo pior, acusações podem ser feitas de que sua exploração intrometida por sob as ruas da cidade, em sua aventura anterior, tenha de algum modo despertado algo muito ruim nos esgotos!

Mesmo que você não tenha a experiência de uma aventura anterior pela qual se guiar, há muitos meios de lançar seus Aventureiros no meio das confusões com um mínimo de esforço. As paredes das tabernas da cidade e as várias guildas estão cheias dos seguintes dizeres: "Pede-se ajuda para missão perigosa. Recompensa generosa. Referente..." Um número realmente surpreendente de pessoas de aparência estranha tropeça em Aventureiros nas ruas e desmaia em seus braços, com um punhal em suas costas e um estranho pergaminho em suas mãos. E se você está mesmo fixado em uma idéia, por que não, de repente, apresentar uma conta aos Aventureiros pelas semanas de descanso e pelas refeições na sua taberna-base — e então sugerir-lhes alguns meios deles ganharem algum dinheiro para pagá-la?

E quanto às idéias aventureiras, bem, há várias centenas para escolher, e temos certeza de que várias delas já lhe são atraentes. Contudo, se precisar de algumas dicas, encontrará várias *storylines* (assuntos das histórias) em *Dungeonner* (página 378) e mais umas tantas ao final do próximo capítulo deste livro, no qual entraremos em detalhes sobre uma cidade em particular: a lendária Porto Blacksand!


PORTÃO DO TECELÃO
JARDINS PÚBLICOS
RUA DO TECELÃO
R. DO ALGODÃO
B. DA ARVORE
DOCA DA LAGOSTA
RUA DO ESTÁBULO
RUA DO TAMANCO
RUA DO JARDIM
VIELA DA LAGOSTA
LAGOSTA NEGRA
RUA DO PORTO
PONTE
Rio
DOCA DO ARENQUE
ESTRADA DA PONTE
ESTRADA DO ARENQUE
B. DO ARENQUE
RUA BAGRE
VIELA DO CÓDIGO
O MERCADO DE PEIXE
BECO DA REDE
FACAS
BECO DO GARFO
AVENIDA DO SUSPIRO
RUA DO PEIXE
R. LUCAS MENNIGH
PORTÃO DO PESCADOR
TEMPLO
RUA DAS
RUA DA MURALHA
PORTO BLACKSAND


PORTÃO DO PATIBULO
TEMPLO
TAVERNA
POÇO
DO LEITE
RUA SINUOSA
PRAÇA DO EXECUTOR
RUA ESPIRAL
DO PATIBULO
RUA DO VALE
BECO DA FORCA
RUA DA PRAÇA
RUA DO CARRASCO
VIELA DOS ASSASSINOS
PONTE DO PALÁCIO
ARENA DE ESPORTES
Bagre
PONTE DO MEIO
PRAÇA DO PALÁCIO
PALÁCIO DE LORD AZZUR
RUA DO RIO
O LAÇO
RUA DO PALÁCIO
A PRAÇA DO MERCADO
RUA DA LINHA
PALÁCIO
PORTÃO DO CAMPO
RUA DO RELÓGIO
VIELA DA RATOEIRA
RUA DO CAMPO
R. DA CHAVE
RUA DA CHAVE
RUA DO RELÓGIO
MURALHA
PORTÃO PRINCIPAL
PONTO DE ENTRADA
ESGOTOS

3. PORTO BLACKSAND

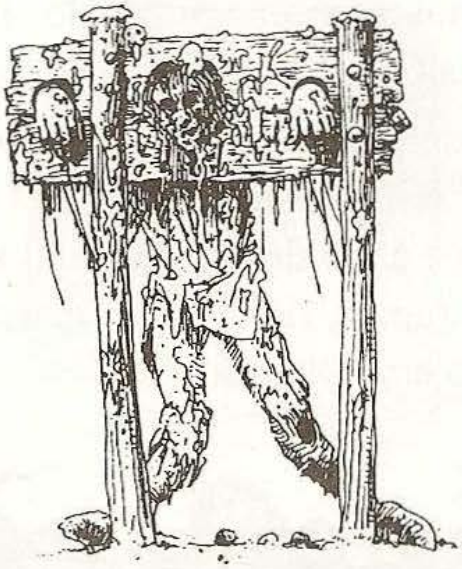
Este capítulo tem dois objetivos: primeiro, fornecer uma base aos Aventureiros, em um cenário onde as aventuras podem estar a poucos metros de distância; segundo, mostrar como um Mestre pode desenhar e detalhar uma cidade ou vila pulsante e viva, mesmo do tamanho de Blacksand. É claro, nós certamente não esperamos que um Mestre sente-se e desenhe do nada algo do tamanho da Cidade dos Ladrões; mas todos os princípios desse povoado se aplicam a lugares menores, e há muitas seções, NPCs e situações que podem ser tomadas de empréstimo para seu próprio povoado.

UMA BREVE HISTÓRIA

Não é à toa que Porto Blacksand é conhecida como a Cidade dos Ladrões. No ponto exato onde o Rio Bagre encontra o mar, e por centenas de léguas à volta, como uma ferida aberta em um leproso moribundo, fica o covil de piratas, assassinos, ladrões, bandidos e malfeitores de um modo geral. Como deve ser de seu conhecimento se tiver estudado o manual de todo verdadeiro aventureiro, *Titan*, Porto Blacksand é governada pelo maldoso Lorde Azzur; e foi construída sobre as ruínas de uma antiga cidade muito maior, chamada Carsepolis. A lista a seguir resume as datas mais importantes da história da cidade.

1408 AT — Depois de vagar por muitos anos pelas Planícies Pagãs, Cares Stormchild estabelece sua tribo

na desembocadura do Rio Bagre. Mais tarde, ele constrói pontes sobre o rio e, depois, uma paliçada madeira à volta do povoado em crescimento.



1574 AT — Cares é uma próspera cidade murada, mas depois de uma divergência no conselho governante, seu rei sem herdeiros, Cares Whitewolf, é envenenado. A vila é governada por administradores até ser encontrado um descendente da família real.

1601 AT — O Rei Coros Sword-breaker reaparece para reclamar o trono e encontra a Dinastia das Espadas, há muito tempo no poder.

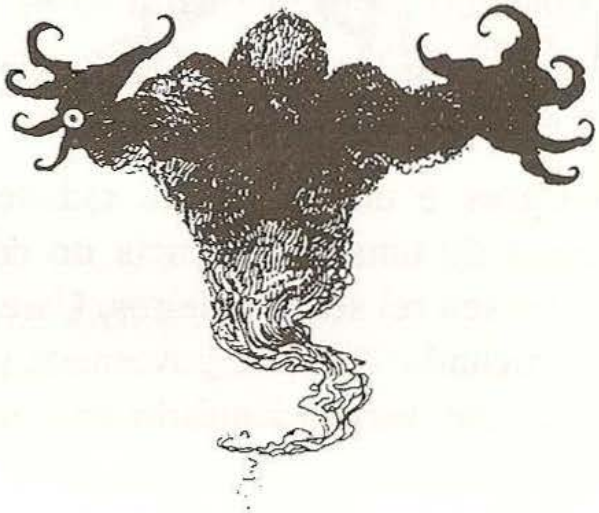
1649 AT — A ameaça de Coros III divide Allansia em vários reinos, o maior é a própria Allansia, governada a partir de Carsepolis, agora uma cidade e porto com ruas largas, um sítio de cultura e um lugar de proteção.

1735 TA — A feiticeira Yannisara, uma pupila do Arquimago Erridansis de Salamonis, funda sua escola de magia em Carsepolis, ensinando a estudantes ansiosos os milagres da nova feitiçaria. Seu

primeiro estudante, Solos, é empregado como o feiticeiro da corte de Coros VII, também conhecido como Coros, o Místico.

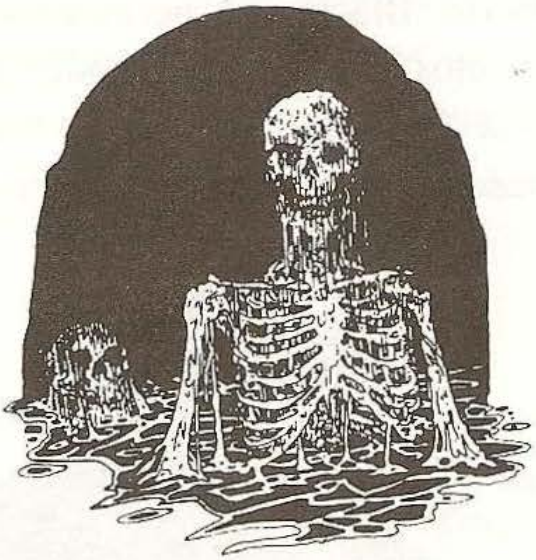
1962 TA — O Caos é solto no mundo, libertado de sua prisão na Cidade Morta, no coração de Khul.

1998 TA — Corrompidos pelo Caos, exércitos do mal, de Orcs e Trolls, instigam a Guerra dos Magos com um ataque a Goldoran, a capital ao norte. Depois de uma rápida vitória, eles marcham para o sul, entrando em Allansia.



1999 AT/ O AC — Depois de serem contidos no Passo de Trolltooth pelos soldados de Salamonis, mas com reforços dos Dark Elves e Orcs das Colinas Moonstone, as Forças dos Caos viram-se para Carsepolis. Depois de uma custosa ação defensiva, que manteve as muralhas por quinze terríveis dias, a batalha foi vencida por seus defensores, com a chegada de reforços de Anões e Elfos. Carsepolis é maculada pelo Caos, suas ruínas visitadas pelos fantasmas dos mortos. É abando-

nada para os abutres; seus sobreviventes ganham abrigo em Salamonis.



121 AC — As áreas das docas da antiga Carsepolis, agora em ruínas, começam a ser usadas como abrigo para piratas e bandidos. Com mais rufiões e malfeitores usando o lugar como esconderijo, começa lenta mas firmemente a tornar-se uma comunidade próspera de novo.

171 AC — Olaf Twohorse, que se autodenominou príncipe (originalmente era um chefe pirata chamado Eril Shaker), proclama-se líder da Vila Blacksand. Sob sua liderança, muralhas são construídas e muitos novos prédios começam a ser erguidos sobre as ruínas de Carsepolis.

191 AC — Twohorse funda a colônia-prisão na Ilha do Fogo para lidar com o grande número de criminosos sentenciados sob suas severas leis.

201 AC — Twohorse é deposto e assassinado por um pirata rival conhecido como Daggerface.

202 AC — Daggerface morre em uma luta de facas e é sucedido por seu assassino, Jonjo Ruby. Três

meses depois Ruby é assassinado, envenenada por um pretendente ciumento.

204 AC — Porto Blacksand permanece sem líder por dois anos, antes que o poder seja tomado por Marak Greysteel, um chefe bárbaro do norte, famoso por sua habilidade com a espada.

211 AC — Greysteel é deposto pelo Barão Illios Valentis, um mercador transformado em impiedoso capitão pirata. Ele encoraja o crescimento de estábulos e comércio, e (em 219) estabelece a milícia da cidade sob o comando de seu irmão, Drakna. Porto Blacksand cresce próspera, mas continua irremediavelmente corrupta.

239 AC — Na cidade de Arion, no distante Khul, um rapaz de dezesseis anos chamado Varek Azzur é iniciado no culto de Kukulak, tendo as runas do deus queimadas em sua pele. Ele foge da cidade em um navio mercante e então une-se a uma nova tripulação quando esta é atacada por piratas. Azzur rapidamente sobe e torna-se o segundo em comando.

248 AC — A galé pertencente a Azzur, *A Face do Caos*, navega para dentro do porto, em Merluk, em plena luz do dia e esvazia três navios de suas cargas preciosas. Nos seis anos seguintes, sua bandeira se torna temida em toda a Allansia.

252 AC — Depois que seus agentes envenenam o comandante da milícia de Valentis, Lord Azzur leva *A Face do Caos* para o porto de Blacksand, então bloqueia-o com outros navios piratas, enquanto uma força de terra ataca as muralhas da cidade. Em quatro breves e sangrentas horas, o Barão Valentis é deposto e Azzur passa a governar. O barão é enforcado na torre mais alta de seu palácio, que é derrubado em seguida.

254 AC — O novo palácio de Lorde Azzur é construído e domina a indefinida linha do horizonte da cidade. Atraídos pelo novo reino do mal, bandos de malfeitores vêm de toda a Allansia para juntar-se a ele. Muitos — incluindo Ogres e Trolls — são convocados para o braço negro da Guarda de Elite da Cidade de Azzur.

257 AC — Azzur institui o que se torna um evento quase anual, quando celebra o Ano-Novo, executando vários dos cidadãos mais proeminentes da cidade e suas riquezas são dadas aos pobres.

258 AC — Muitos dos cidadãos agora ricos, entre os pobres do ano anterior, são mortos nesse ano de execuções de caridade.

277 AC — O feiticeiro do Bem Nicodemus "aposenta-se" e vai para Porto Blacksand por razões obscuras, escondendo-se em uma pequena cabana sob a Ponte Cantante.

279 AC — De acordo com uma lenda popular, o ladrão Drogo Widemouth consegue insinuar-se no quarto de Lord Azzur para ver como seu rosto é de verdade. Ele nunca mais é visto, embora seus anéis tenham aparecido na mão decepada, que foi retirada do rio, e um braço com uma tatuagem muito parecida com a de Drogo foi encontrado na sarjeta, do lado de fora do quartel-general da Guilda dos Ladrões.

284 AC — Os dias atuais. Azzur ocasionalmente aventura-se fora de seu palácio, mas está sempre escondido em sua carruagem ornamentada e com o rosto e corpo envoltos em roupas pretas para esconder cicatrizes rituais. Seus impostos improvisados continuam a frustrar seus cidadãos e sua Guarda da Cidade é impiedosa ao impor suas leis.

OS DISTRITOS DA CIDADE

Porto Blacksand é dividida em várias áreas, cada uma com sua característica própria. Os distritos não são designações oficiais, mas cada habitante de Blacksand sabe de que parte da cidade ele é e olha de cima, ou debaixo, para os habitantes de outras áreas. Visitaremos uma de cada vez, fornecendo um mapa mais detalhado das ruas e oferecendo algumas de suas características enquanto passamos por elas. Note que não tentamos preencher todos os detalhes referentes a cada construção e seus habitantes, nem fornecemos quaisquer fatos ou dados de ninguém. Entretanto, oferecemos notas sobre alguns deles, tanto os importantes quanto os triviais, enquanto outros são deixados para que você mesmo os preencha ao incluí-los em suas aventuras, se necessário usando as instruções e Tabelas presentes no último capítulo.

A maioria dos prédios em Porto Blacksand é razoavelmente velha, e eles parecem ainda mais velhos por terem de enfrentar as tempestades que, ocasionalmente, vêm do mar. Sua arquitetura, se alguém puder chamá-la assim, favorece andares superiores salientes e passagens de conexão bem acima do chão. Elas são pintadas em todas as cores possíveis, e placas, ou modelos, são pendurados no lado de fora da maioria das lojas, indicando a natureza de seus negócios. As ruas principais, e especialmente aquelas que levam aos portões da cidade, são, geralmente, cheias de lama e fezes de cavalos até a altura do tornozelo, às vezes até o joelho (para compreender quão grande é a confusão, veja, mais adiante, a nota sobre o tempo em Blacksand).

As ruas de trás, especialmente nas partes velhas da cidade, tendem a ser de paralelepípedo, e degraus dificultam que carroças e carruagens passem por algumas delas. Cada distrito — menos o Distrito dos Jardins — tem seu próprio destacamento da Guarda da Cidade, que patrulha as ruas a partir de um fortim (marcado nos mapas de cada distrito que se seguem). Também marcamos alguns armazéns nos mapas, assim como tabernas e templos; outros também podem aparecer se a combinação correta de dados for alcançada.

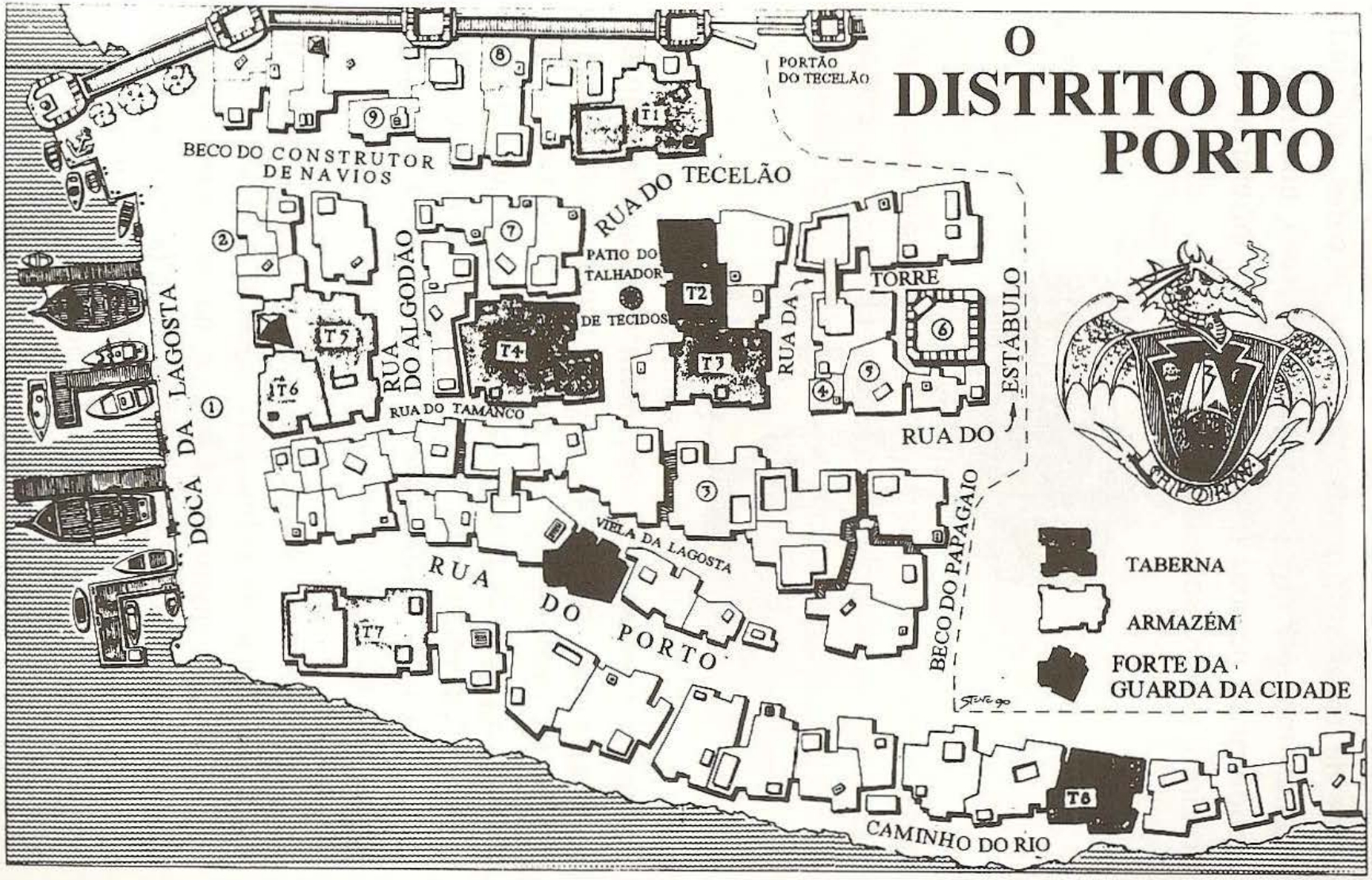
Distrito do Porto

É a parte mais velha de Porto Blacksand. Suas ruas são sinuosas, estreitas e suas casas parecem muito antigas e castigadas pelo tempo. Em algumas, os andares superiores projetam-se sobre a rua e afastam a luz do dia (o distrito qualifica-se como "Pobre", quando listado nas Tabelas de Negócios do último capítulo).

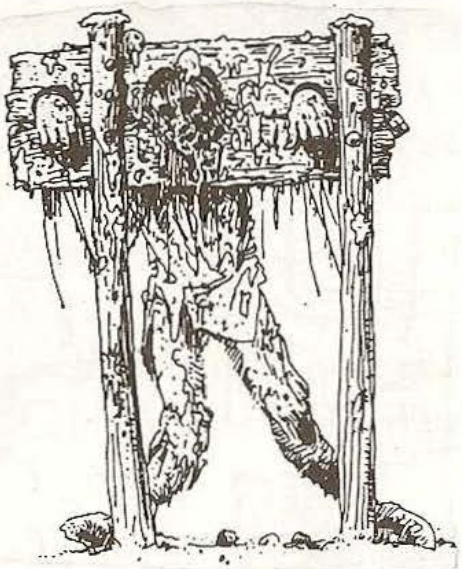
1. *Doca da Lagosta*. A Região do Rio Bagre é ligeiramente protegida do mar aberto pelo cabo ao norte, criando um porto natural. Há sempre meia dúzia ou mais de galeões e galés piratas ancorados aqui, exceto nos meses de verão, quando estão fora, atacando navios mercantes e águas mais ao sul. Navios mercantes também passam por aqui a caminho do mar aberto ou subindo pelo rio na direção de Fang, Zengis e mais além. Entre os mais notórios navios que aqui aportam estão *O Cisne Negro*, *O Peixe-Espada*, *O Golfinho Dançante* e o próprio e magnífico navio de Lord Azzur, *A Face do Caos*. No canto mais ao norte da Doca da Lagosta, onde os menores barcos pesqueiros aportam para descarregar suas pescas, existe uma imensa âncora de ferro, que se diz ter pertencido a uma galé mercante da antiga Carsepolis.

2. *Casas dos Pescadores*. Ao longo do lado leste da doca estende-se um agrupamento de frágeis casas de um único cômodo, lar de muitos pescadores que todos os dias arriscam suas vidas em alto-mar. Em dias de tempo bom, as mulheres dos pescadores sentam-se do lado de fora de suas casas, tecendo redes e remendando armadilhas para lagostas.

3. *Guilda dos Navegantes*. O lado de fora da casa da guilda é decorado com marfim entalhado feito de dentes de baleias e mostrando várias cenas de aventuras marítimas. O andar térreo é cheio de escritórios onde se tratam dos negócios cotidianos da guilda, enquanto nos dormitórios dos dois andares superiores pode-se abrigar mais de 100 marinheiros de licença (para maiores detalhes sobre a guilda, veja, a seguir, a seção "Pessoas e Poderes").

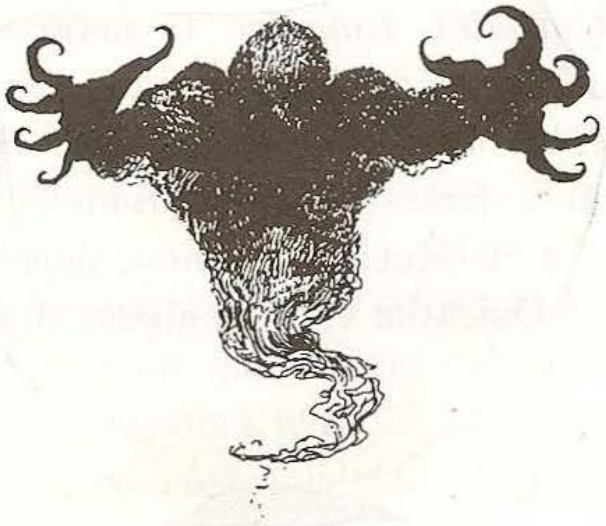

O
DISTRITO DO
PORTO
PORTÃO
DO TECELÃO
BECO DO CONSTRUTOR
DE NAVIOS
RUA DO TECELÃO
PÁTIO DO
TALHADOR
DE TECIDOS
TORRE
RUA DA
ESTÁBULO
RUA DO
RUA
DO ALGODÃO
RUA DO TAMANCO
DOCA DA LAGOSTA
VIELA DA LAGOSTA
RUA
DO
PORTO
BECO DO PAPAGAIO
CAMINHO DO RIO
T1
T2
T3
T4
T5
T6
T7
T8
TABERNA
ARMAZÉM
FORTE DA
GUARDA DA CIDADE

4. *Loja de Velas de Erethrim*. O Elfo que vive aqui vende velas de todas as formas, tamanhos e cores, incluindo algumas mágicas que podem induzir visões, nocautear ou hipnotizar as pessoas que as vêem. O proprietário, Galor Erethrim, vive na sobreloja.



5. *Ben Borryman, Ferreiro*. Além da quantidade normal de jóias e mesas, Borryman costuma aceitar encomendas de itens mais incomuns, e é a pessoa ideal para fazer uma espada ou flecha de prata para cuidar daquele difícil Lobisomem! Borryman e sua família (esposa, dois filhos adultos e uma filha adolescente) vivem em cima da loja, lá deixando, à noite, um imenso cão de caça de guarda.

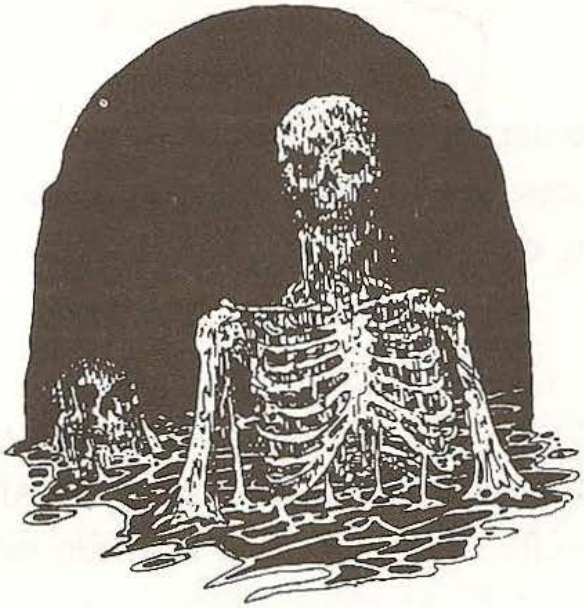
6. *Torre da Águia*. A torre ornamentalmente decorada que se ergue do lado da colina para assomar a vários decâmetros acima das construções à volta é, na realidade, a metade superior protuberante de uma torre ainda mais alta, que outrora serviu de farol para guiar, com segurança, os marinheiros que se dirigiam ao porto de Carsepolis. Agora é o lar de Shareela, uma mulher reclusa que mantém sua imensa coleção de pássaros nos níveis superiores da torre.



As águias que deram o nome atual à torre, e outros falcões, podem, às vezes, ser vistos planando à sua volta, e há rumores de que, de tempos em tempos, elas pegam crianças pequenas.

7. *Eltan, Alfaiate*. O mais velho, e ainda o melhor alfaiate de Porto Blacksand. Eltan agora está aposentado em algum lugar mais seguro, e o negócio é mantido por seus dois filhos, Oltan e Ultan. As roupas feitas aqui são muito caras, mas servem com perfeição e duram a vida toda. Os irmãos vivem na parte de cima da loja com suas esposas e sete crianças.

8. *Jimmy Quicktint, Tatuador*. O autoproclamado "Melhor Tatuador da Cidade", Jimmy, é um ex-marinheiro alto e jovial que aprendeu sua profissão em Halak enquanto velejava com o famoso Capitão Bartella. As tatuagens custam de 5 a 50 Moedas de Ouro, dependendo de sua complexidade. Quicktint vive em alguns aposentos atrás da loja.



9. *Escritório do capitão do porto*. O capitão do porto da cidade, Eril Gor, é um ex-marinheiro rude e velho, cujo andar cambaleante se deve mais à sua perna esquerda de madeira do que a seus anos no mar. Gor apresenta-se como um escrupuloso e honesto oficial da cidade, respondendo a quem pergunta: "Nenhuma quantia de ouro ou prata pode me persuadir a permitir a entrada ou saída de mercadorias nesta cidade sem o pagamento do devido imposto." Em vez disso, ele exige uma taxa fixa de 5 por cento das próprias mercadorias, que são então vendidas em toda cidade pelos muitos contatos de Gor.

Estalagens e Tabernas

T1. *A Taberna da Sereia*. O sótão desta movimentada cervejaria esconde uma entrada secreta para os esgotos, que por sua vez levam até as ruínas da antiga Carsepolis. O senhorio Larny Rognar cobra 20 Moedas de Ouro por aventureiro para permitir que entrem nas profundezas (e sabe-se que, às vezes, cobra mais 20 MO para deixá-los sair de novo!). A taberna é de qualidade Regular.

T2. *Taberna O Buraco da Agulha.*

T3. *Taberna de Gashanka.*

T4. *Estalagem A Perdição de Valentis*. Favorita dos piores piratas. Seu nome se refere a Lord Azzur, e seu brazão está pintado ao lado de *A Face do Caos* na tabuleta externa. (Péssima Qualidade).

T5. *Estalagem O Goblin Vulgar*.

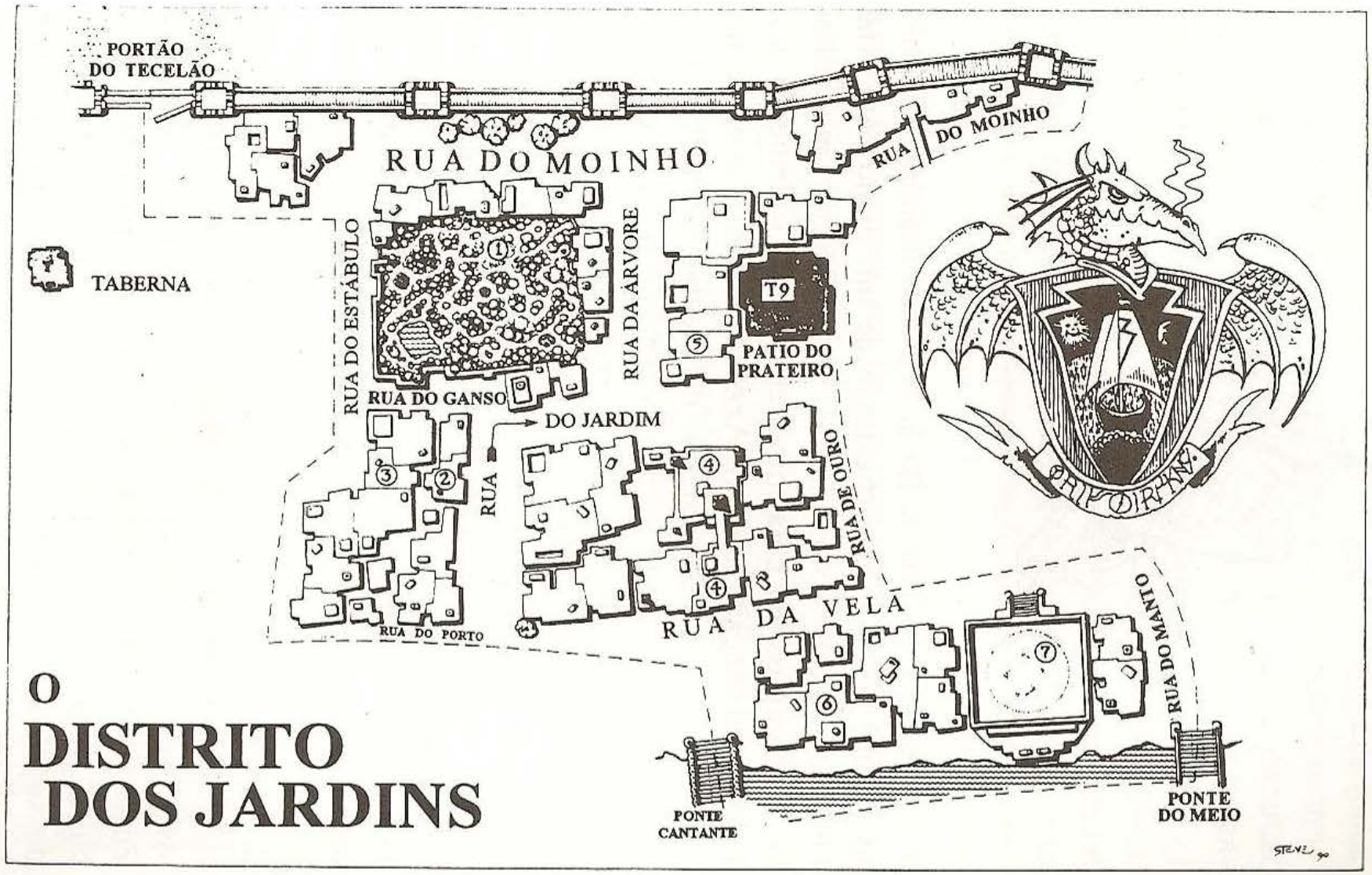
T6. *A Taberna Hemlock.*

T7. *Estalagem A Lagosta Negra.* Sendo uma das estalagens mais próximas ao porto, está sempre cheia de piratas bêbados, marinheiros celebrando uma viagem de sucesso, e espertos jogadores e batedores de carteiras profissionais, arrebatando novas riquezas. Aventureiros e outros viajantes à procura de passagem para outras terras também são fregueses regulares. Sempre meio bêbado, o estalajadeiro Halron Allierté é apenas um gerente temporário, cuidando da estalagem para seu proprietário, seu tio Guidon, que também é dono de locais em Rimon e Halak. Em *Titan* você encontrará uma planta baixa da Lagosta Negra, além de maiores observações. (Qualidade Pobre.)

T8. *A Taberna da Adaga.* Aparentemente, uma casa pública calma e ordenada, ela é de fato a estampa de uma grande operação de contrabando comandada pela Guilda dos Mercadores, que traz mercadorias caras durante a noite para assim evitar as exorbitantes taxas de importação de Azzur. O pequeno bar da frente é apenas parte do estabelecimento onde é permitida a entrada do público, uma regra reforçada pelo imenso estalajadeiro, Doric Sandwasp, e seus dois Trolls lavadores de garrafa. (Qualidade Razoável.)

Distrito dos Jardins

Nomeado em função dos grandes jardins públicos que dominam a área, este é um distrito rico de, em sua maioria, casas particulares, apesar de algumas delas também servirem como escritórios para vários profissionais, tais como músicos, artistas e oficiais de tribunal ("Ricos" quando jogar contra as Tabelas de Negócios).



O DISTRITO DOS JARDINS

1. *Jardins Públicos*. O Barão Valentis mandou construir os jardins como primeiro estágio de um plano para criar uma casa de campo no meio da cidade. Porém, seus sonhos de uma impossível casa imponente foram rudemente desfeitos pela chegada de Lord Azzur, que agora os usa como abrigo para sua bela coleção de plantas raras de todo o mundo. No centro do parque, alcançado por qualquer um dos vários caminhos tortuosos, encontra-se seu orgulho e seu prazer, quatro exemplares da incrivelmente rara Lótus Negra, protegida por suas infames e mágicas Feras de Folhas. A entrada para os jardins custa 1 Moeda de Ouro, apesar de os visitantes serem avisados que entram a seu próprio risco; a grama alta e os densos arbustos costumam esconder salteadores e ladrões armados.

2. *Dietrich Zuvember, Alquimista*. Recentemente suspenso da Guilda dos Feiticeiros por transformar a barba de seu vice-mestre, Stirk Cuckling, em um ninho de serpentes, Zubemver representa todos os clichês do alquimista velho e louco. Normalmente pode ser encontrado cambaleando fora de seu laboratório esfumaçado após mais uma tentativa fracassada de transformar chumbo em ouro, peixe em vacas

ou bolsas de seda em orelhas de leitoa, ele há muito deixou de se preocupar com a higiene pessoal, deixando de tomar banho, prender seus cabelos longos ou remendar suas roupas chamuscadas. Ocasionalmente ele conseguirá encantar um item mágico para alguém, mas não há nenhuma garantia de que o item atuará da maneira desejada.

3. *A Rainha-Serpente*. Após sofrer terríveis crueldades nas mãos das sacerdotisas-feiticeiras de Caarth do Deserto de Crânios, esta mulher sem nome foi deixada com a cabeça de uma serpente gigante! Ela agora vive em Blacksand, cercada de refinamentos sob a proteção do próprio Lord Azzur, que parece ter ficado com pena dela. Ela adora conversar, mas tem um gênio terrível, e pela região correm rumores sobre a quantidade de empregados que ela já matou. Outras histórias contam que Lord Azzur pagaria uma fortuna a quem a transformasse novamente em uma mulher por completo — ora, a pessoa de sorte que fizesse isso provavelmente poderia pedir a recompensa que quisesse! (Para maiores informações sobre a Rainha-Serpente, veja *Out of the Pit — Saídos do Inferno.*)

4. *A Guilda dos Feiticeiros*. O quartel-general em forma bizarra da Mais Alta Amalgamada Guilda de Feiticeiros, Magos, Prestidigitadores, Ilusionistas, Necromantes, Sábios, Bruxas e Bruxos é uma maravilha a ser contemplada.

Ele parece ter sido projetado por um arquiteto insano e vesgo sob a influência de alguma substância estranha e ilegal e contém muitas espirais, torres, caminhos, varandas salientes, contrafortes e abóbodas. Ele também se divide em duas construções interligadas por uma ponte larga: a metade menor é a casa do mágico da corte de Lord Azzur, Duramax Frogshaper, e seus laboratórios, local de muitas experiências assustadoras; a construção maior abriga várias dúzias de aprendizes, salas de aula e (nos dois níveis superiores) a biblioteca, que contém muitos tomos salvos das ruínas e datando da Época dos Feiticeiros.

5. *O Grande Garolon, Artista.* Um ex-artista da corte do Barão de Shazaar, Garolon foi banido após pintar um retrato muito pouco lisonjeiro da filha do Barão (no qual não a distinguia do cavalo que ela montava!) e vive em Blacksand há cinco anos. Ele se lançou como um artista "autônomo", sendo bêbado e mulherengo, e conservando uma longa barba e um guarda-pó manchado de tinta. Ele pintará retratos ou paisagens por qualquer quantia entre 10 e 10.000 Moedas de Ouro, dependendo se ele gostar da pessoa (camaradas bêbados sempre conseguem quadros

bem baratos!). Em bons dias, sua mulher atual vende seus quadros e materiais do artista em uma tenda do lado de fora de seu estúdio.

6. *Sr. Alden, Ladrão Mercenário*. Esta casa grande e elegante, voltada para o lado do rio, é o lar do mais bem-sucedido ladrão de Porto Blacksand. Apesar de estar registrado na Guilda dos Ladrões, ele não participa de sua hierarquia assassina, e aceita somente trabalhos que lhe proporcionem um bom desafio. Os clientes normalmente são recomendados, devido a seus serviços extra-especiais, por um amigo discreto que os instrui para tocar quatro vezes em sua campainha, exatamente às 23:45. Eles serão recebidos pelo mordomo grisalho de Alden, que lhes diz que "o mestre" não está em casa mas, se lhes contarem todos os detalhes, ele os conduzirá adiante. É claro que, na realidade, ele é o ladrão disfarçado; se o trabalho lhe parecer aceitável, ele se revelará. Trabalha por uma taxa de 30 por cento dos lucros e não roubará nada que não possa carregar sozinho. O planejamento cuidadoso e os inúmeros sucessos tornaram o Sr. Alden uma lenda entre os ladrões.

7. *Arena de Esportes*. Este grande estádio, na forma de uma praça cercada por fileiras de bancos de pedra, é o local para muitos eventos esportivos, regulares ou especiais. Uma ou duas vezes por semana, ele realiza medonhas disputas de gladiadores, apresentando duelos e batalhas homem-*versus*-monstro. O estádio também realiza jogos de *Bays' ball*, Lançar o Anão, Sufocar o Pixie e — um especialmente favorito — Tirar a Maçã da Cabeça do Goblin (mais popularmente conhecido como Fracasso Completo Em Disparos...). A entrada custa normalmente 1 Moeda de Ouro por pessoa, apesar de alguns jogos serem de graça.

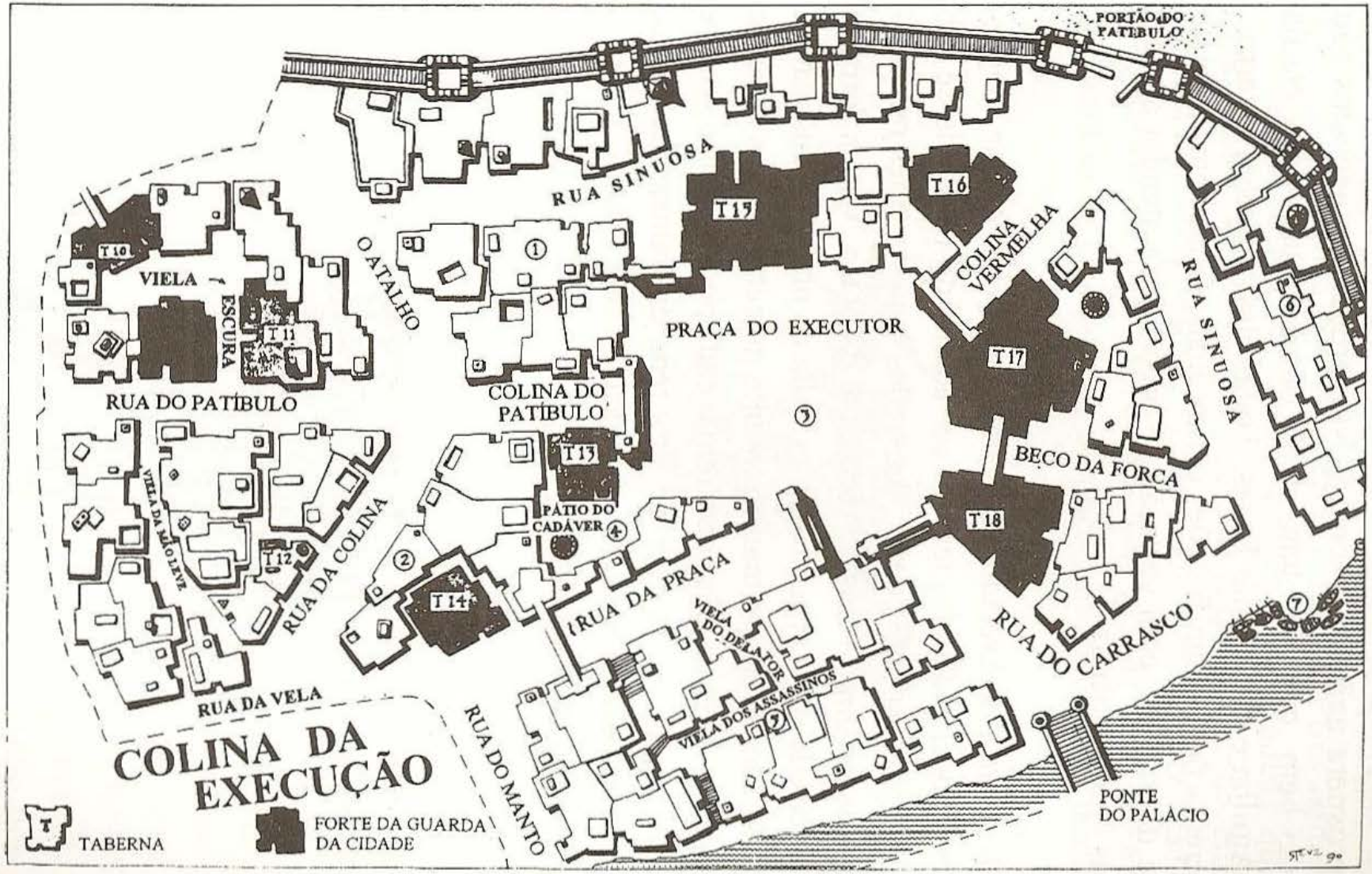
Estalagens e Tabernas

T9. *Taberna A Moeda de Prata.* O único estabelecimento de bebidas do Distrito dos Jardins é um local muito refinado, que na verdade não vende nada tão "comum" quanto cerveja. Em vez disso, oferece-se uma grande quantidade de vinhos, hidroméis e muitas aguardentes exóticas, importadas dos doze cantos do mundo. Os preços são bastante caros, como seria de se esperar, mas a clientela é seleta e a conversa, espirituosa e intelectual. O salão particular atrás do bar — a admissão é restrita a certos amigos chegados do proprietário, Julius Oftran — é o local onde muitos dos mais audaciosos crimes da cidade são meticulosamente planejados. (Ótima Qualidade.)

Colina da Execução

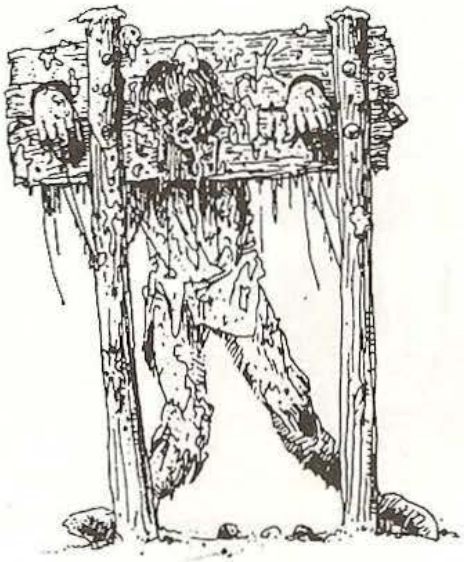
No alto da Colina do Patíbulo, no centro deste distrito, fica a árida praça, exposta ao vento, que dá seu nome à área. Algumas das construções empoleiradas nos lados bastante íngremes estão ficando instáveis, e há vezes que uma viga envelhecida vergará e o andar superior desabará rua abaixo. No lado sul da colina, as construções são feitas mais unidas e as estradas podem tornar-se uma rua de degraus íngremes antes mesmo que o condutor da carroça perceba. (Este distrito é "Pobre" se estiver jogando contra as Tabelas de Negócios.)

1. *Guilda dos Comerciantes.* Dentro das lajes imponentes desta construção, pode-se encontrar representantes de vários comerciantes e artesãos que tentam penosamente ganhar a vida em Porto Blacksand.

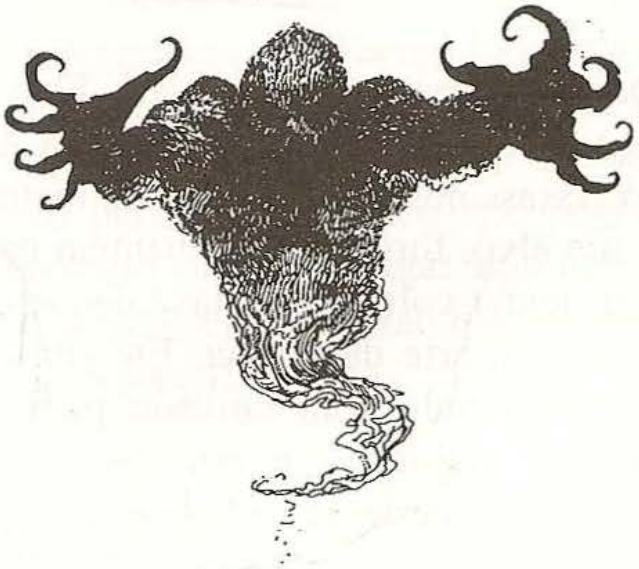

PORTÃO DO PATÍBULO
RUA SINUOSA
T 16
T 15
COLINA VERMELHA
RUA SINUOSA
T 10
VIELA
ESCURA
T 11
O ATALHO
PRAÇA DO EXECUTOR
T 17
RUA DO PATÍBULO
COLINA DO PATÍBULO
T 13
BECO DA FORCA
VIELA DA MÃO LEVE
RUA DA COLINA
PÁTIO DO CADÁVER
T 18
T 12
T 14
RUA DA PRAÇA
VIELA DO DELATOR
RUA DO CARRASCO
RUA DA VELA
VIELA DOS ASSASSINOS
RUA DO MANTO
COLINA DA EXECUÇÃO
PONTE DO PALÁCIO
TABERNA
FORTE DA GUARDA DA CIDADE

2. *Carulus, a Cinza*. Carulus e seus filhos dirigem uma próspera agência funerária. Na verdade, os negócios vão tão bem que ela tem duas outras lojas, na Viela da Agulha e na Rua das Facas. Todas elas oferecem enterros, cremações e mumificações cerimoniais, feitas com raro tato e delicadeza, com variação de preços para atender a todas as classes sociais.

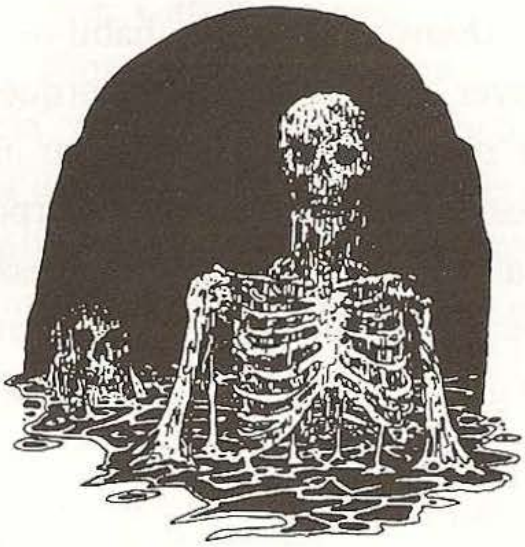
3. *Praça do Executor*. De qualquer direção que se chegue, este local medonho tem de ser adentrado passando-se sob um arco decorado com os restos dos mais recentes recipientes da peculiar forma de recreação da praça. Várias forcas e blocos de corte erguem-se em volta da praça, e seus paralelepípedos estão permanentemente manchados de vermelho escuro. As execuções ocorrem a cada poucos dias e sempre são populares, apesar de atraírem diferentes multidões, dependendo do método a ser usado (veja a seção *Crime e Punição*, mais adiante).



4. *Pátio do Cadáver*. O poço, habilmente nomeado de Pátio do Cadáver, está bloqueado porque, há três noites, um garoto de rua, ao tentar recuperar uma moeda que deixara cair, descobriu uma massa de corpos no fundo. Até agora a Guarda da Cidade já retirou dezessete corpos, cada qual morto de modo diferente. Um grande Troll agora encontra-se de guarda junto ao poço durante todas as horas do dia.



5. *Viela dos Assassinos*. Esta parte da cidade é o coração do mercado negro. Os comerciantes que se juntam na Viela dos Assassinos e na Viela do Delator ao cair da noite podem fornecer todo tipo de mercadorias ilícitas e roubadas e qualquer tipo de serviço que a deformada mente humana (ou não-humana) possa sonhar. Entretanto, os comerciantes zelam ciumentamente por seu próprio terreno e a rostos novos demonstram que não são bem-vindos, não importa que maravilhosas mercadorias eles estejam tentando descarregar.



6. *Baraban, Assassino Profissional.* Este homem é um exímio espadachim e duelista, e também está no alto da Guilda dos Assassinos. Seu método de matar mais comum é escolher um alvo, forçar que o chamem para um duelo e, após vencer, tentar coletar uma taxa daqueles que se beneficiaram com a morte da vítima. Ele consegue escapar à justiça, armando tudo com cuidado para que a questão pareça inocente ou legal, e por distribuir liberalmente subornos entre a Guarda da Cidade e os magistrados. Diz-se que ele é um homem muito rico.

7. *Botes de Aluguel.* A plataforma de embarque/desembarque ao fim da Rua do Carrasco está sempre confusa com centenas de pequenos botes que podem ser alugados para levar alguém rio abaixo, e até a Doca da Lagosta. Há uma taxa única de 1 Moeda de Ouro por viagem, e os remadores não se responsabilizam por quaisquer acidentes que possam ocorrer ao longo do caminho.

Estalagens e Tabernas

T10. *Taberna A Gárgula.*

T11. *Taberna A Lanterna Vermelha.*

T12. *A Encruzilhada de Quatro Vias.*

T13. *Taberna O Rato Na Mão.* Este local sem lei recebeu esse nome devido ao estranho jogo de azar inventado por seu taberneiro, Hoggwell Hogg. Os jogadores apostam no número de ratos do esgoto famintos que acham que podem segurar na mão por três minutos. O recorde atual é oito minutos, apesar de que o Troll bêbado que o marcou tentou melhorar seu próprio recorde e acabou perdendo a mão inteira. (Qualidade Regular.)

T14. *Esplêndida Cervejaria de Varag.* Este estabelecimento provavelmente é o mais rudimentar de toda a cidade. É dirigido pelo Anão, Varag Madhand, um aventureiro aposentado que não perdeu seu entusiasmo por uma ótima briga! Como resultado, ocorrem brigas aqui todas as noites, e a mobília e os pratos de barro estão tendo sempre que ser substituídos. (Qualidade Regular.)

T15. *Estalagem O Sol e Sete Estrelas.*

T16. *Taberna O Gato e O Crucifixo.* Infelizmente, a tabuleta de dar voltas no estômago deste covil de patifes é a primeira coisa que muitos visitantes de Porto Blacksand vêem quando passam pelo portão. A taberna é também o lar de inúmeros trapaceiros que fingem ser amigos dos recém-chegados antes de tentarem roubar tudo que conseguirem. (Qualidade Regular.)

T17. *Estalagem O Troll Sem* Cabeça. A rivalidade entre o senhorio, Maxim Vibril, e o estalajadeiro da hospedaria do outro lado da rua, O Troll Gobbo Donzo, é tal que Maxim renomeou sua estalagem (antigamente se chamava O Morcego-Raposa Voador) e mandou fazer uma tabuleta

com uma pintura muito realística. Donzo revidou-lhe mandando pintar o rosto de Vibril como o da vítima da tabuleta *dele*. Desde então, inúmeros casos de envenenamentos, fogos, inundações e infestações têm ocorrido. Os clientes regulares de cada estalagem são muito leais a seu estalajadeiro e, em uma noite do Dia do Mar, nada pensam além de correr para o outro lado da rua a fim de bater as cabeças umas contra as outras. (Qualidade Razoável.)

T18. *Estalagem O Carrasco Gargalhante*. Veja a Estalagem O Troll Sem Cabeça, anteriormente citada (Qualidade Razoável.)

Distrito do Mercado de Peixe

O pungente fedor de peixe podre paira sobre esta parte da cidade; quando está enevoada, o cheiro parece de algum modo ficar ainda pior. A maioria dos prédios próximos à doca é de armazéns, empilhados até o alto com mercadorias exóticas de todos os cantos do mundo conhecido. O distrito é "Pobre" se for jogar contra as Tabelas de Negócios, mas jogue contra uma das Tabelas de Negócios Mercantis se estiver determinando o conteúdo de um armazém.

O
DISTRITO
DO MERCADO
DE PEIXE
TABERNA
ARMAZÉM
FORTE DA GUARDA DA CIDADE
DOCA DO ARENQUE
CAIS DOS BOTES
ESTRADA DO ARENQUE
RUA DO BAGRE
BECO DA ENGUIA
RUINAS
PATIO DO TABACO
BECO DA REDE
VIELA DO CODIGO
BECO DA ENGUIA
RUA DO BADEJO
RUA DO PEIXE
O MERCADO DE PEIXE
TRAJETO DO GOLFINHO
PORTÃO DO PESCADOR
T19
T20
T21
T22
T23

1. *Doca do Arenque*. Além de abrigar seus navios piratas e mercantis, Porto Blacksand também é lar de um grande número de pequenas embarcações pesqueiras. Alguns podem ser alugados para levar grupos ou indivíduos a uma certa distância, subindo ou descendo a costa, apesar de estar se tornando uma tradição entre os pescadores de Blacksand pegar o dinheiro e então jogar os passageiros ao mar! O lado sul da Doca do Arenque compreende uma tumultuada fileira de casas de pescadores, escritórios e oficinas de construtores de barcos e armazéns.

2. *Os Cais dos Barcos*. Aos olhos de alguns observadores, Porto Blacksand chegou a uma economia maravilhosamente circular, onde os piratas roubam e então afundam o barco de alguém; os construtores de barcos então constróem um para substituir o barco afundado, que por sua vez é roubado e afundado; e assim por diante, até que a cidade se torne o lugar mais rico de Allansia ou até que os mercadores finalmente percebam o que está havendo!

3. *Construções Queimadas.* Os escombros carbonizados de umas poucas paredes de madeira é só o que resta de cinco construções que queimaram (na verdade, um incêndio criminoso realizado por membros da Guilda dos Ladrões devido a não-pagamento de dinheiro de proteção).

4. *Mercado de Peixe.* Toda manhã, assim que a aurora surge, os pescadores de Blacksand arrastam sua pescaria fresca de seus botes e correm para o mercado, onde multidões estão sempre à espera para comprá-los. O cheiro de peixe é sempre pior e, toda manhã pode-se ver pessoas desacostumadas, levando lenços à boca e cambaleando para longe do local.

5. *Pungente e Hirto, Exterminadores.* Estes dois comerciantes estranhos são muito adeptos de caçar e eliminar vermes, apesar de (ou talvez por causa disso) o primeiro ser cego e o segundo surdo. Seus serviços são caros — por volta de 100 MO por quarto! — mas eles conseguem, de algum modo, manter camundongos, ratos, insetos e outros "bichinhos" longe do local por eles tratado por um ano.

6. *A Casa de Máscaras*. Visorr Peppeto, o fabricante de máscaras, ganha a vida com a ajuda de um molde encantado, herdado de seu avô que, por sinal, foi um grande feiticeiro. O molde envolve a cabeça contra a qual é pressionado e pode então produzir cópias perfeitas em *papier-marché*. Porém, o efeito colateral de usar tal máscara é o de após duas horas, quem a estiver usando ter 1 chance em 6, de hora em hora, de começar a exibir algumas das características da criatura na qual a máscara foi modelada! Custos: máscaras de animais: 1 MO; máscaras de monstros: 1—6 MO (1d6); máscaras de pessoas famosas: 2—12 MO (2d6).

Estalagens e Tabernas

T19. *Estalagem O Pescador Bêbado*. Como se pode esperar, esta estalagem é como um tema náutico de pesca, e sua clientela é admiravelmente atraída pelo nome do local. Uma pequena torre foi construída no alto do telhado, e dela, um farol de fogo ilumina a noite para guiar os marinheiros de volta ao porto. O farol não pode ser visto da cidade. (Qualidade Regular.)

T20. *Armas de Osric*.

T21. *Estalagem O Vigia Silenciado*.

T22. *Estalagem O Fantasma do Pirata*. Apesar de seu nome extravagante, esta construção nunca, até onde alguém pode se lembrar, foi assombrada. Na verdade, ela é um projeto novo, de um especulador chamado Cozimo Warbler, que transformou uma cervejaria muito simples, mas confortável, em uma aterradoramente artificial "Taberna do Velho Marinheiro". Ela só é visitada por estranhos que chegam à cidade; os habitantes locais a evitam como à peste — e se não tiver cuidado, Warbler irá novamente à falência. (Qualidade Regular.)

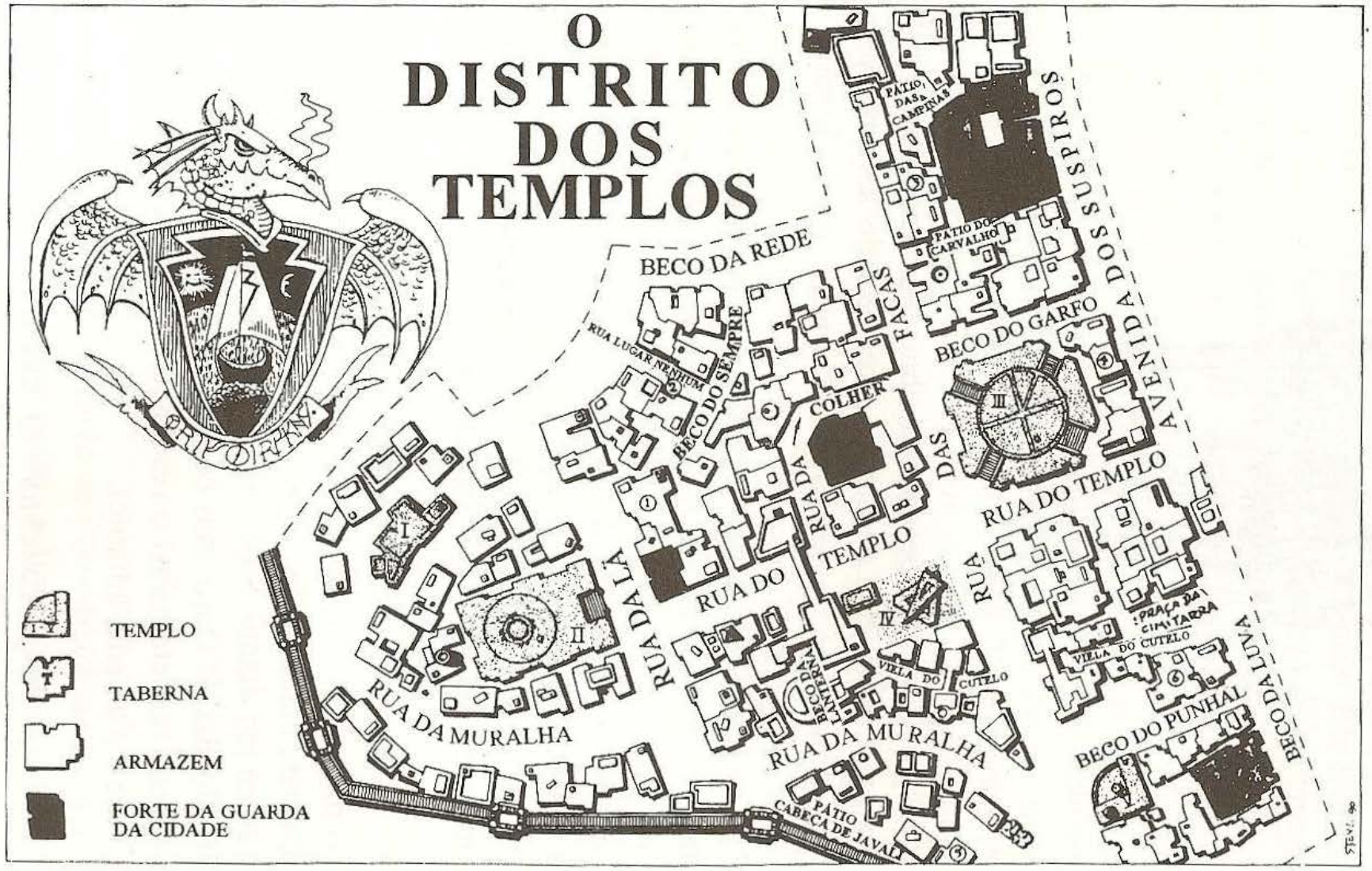
T23. *Famosa Cervejaria do Pipe*. Enquanto sua esposa segue sua própria carreira em flores (veja abaixo no *Distrito do Mercador*), Durndle Pipe coloca todo seu trabalho duro nesta taberna. O casal não se fala, mas vive na mesma casa há quarenta e quatro anos, numa condição que ambos descrevem como "muito satisfatória". O Sr. Pipe pode ser muito constrangedor quando em companhia feminina e está sempre mostrando olhos roxos e bandagens cobrindo ferimentos recebidos de clientes descontentes. (Qualidade Boa.)

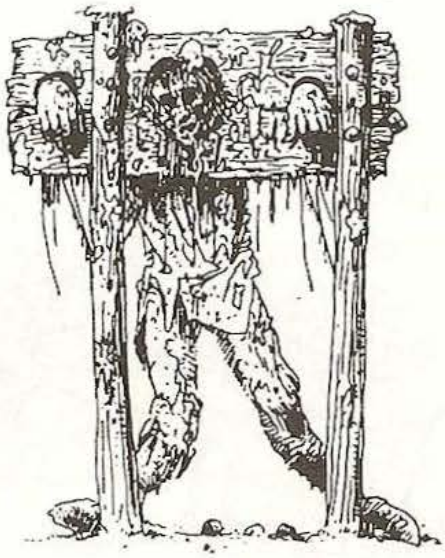
Distrito dos Templos

Em Porto Blacksand, como ocorre em toda parte, alguns tipos de negócios tendem a se agrupar. A maioria dos armadores e fabricantes de armas da cidade é encontrada nos prédios dentro do quarteirão, formado pela Rua das Facas, a Viela do Cutelo e o Beco do Punhal. Bem como os principais templos de Blacksand, a maioria deles é encontrada na Rua do Templo ou próximo a ela. A rua em si é larga e bastante aprazível (para padrões da cidade, ela certamente o é), mas a maior parte do restante da área é feita de sinuosas ruas laterais e vielas. (Use as Tabelas de Negócios Mercantis.)

1. *O Tribunal da Cidade*. Os prisioneiros a serem julgados pelos magistrados no tribunal da cidade, normalmente, são mantidos em cativeiro no fortim da Guarda da cidade que fica ao lado até serem chamados. Há três tribunais, dirigidos por um grupo de sete magistrados, que normalmente lidam com sua própria forma de justiça do alvorecer ao pôr-do-sol, para tentar manter em dia a quantidade de casos que sempre precisam ser julgados. Para maiores detalhes, veja a seção *Crime e Punição*, adiante.

2. *Rua Lugar Nenhum*. Esta rua orgulhosamente anuncia seu nome em um arco de metal acima de sua entrada. Ela é ladeada por pequenas tendas onde se pode jogar qualquer tipo de jogo de azar conhecido por homem ou Anão. As tendas continuam ao longo do Beco do Sempre, os jogos ficando mais difíceis de ganhar e as apostas aumentando todo o tempo. O último grupo de tendas é decorado com fitas negras: aqui, os verdadeiramente desesperados apos-


O
DISTRITO
DOS
TEMPLOS
BECO DA REDE
RUA LUGAR NENHUM
BECO DO SEMPRE
FACAS
COLHER
DA
RUA
TEMPLO
DAS
PÁTIO DAS CAMÉLIAS
PÁTIO DO CARVALHO
BECO DO GARFO
AVENIDA DOS SUSPIROS
RUA DO TEMPLO
RUA DA LÁ
RUA DO
RUA DA MURALHA
RUA DA MURALHA
BECO DA ENTRADA
VILLA DO CUTELO
VILLA DO CUTELO
PRAÇA DA CIMITARRA
BECO DO PUNHAL
BECO DA LUVA
PÁTIO CABEÇA DE JAVALI
TEMPLO
TABERNA
ARMAZEM
FORTE DA GUARDA DA CIDADE



tam suas vidas na esperança de obter ganhos milagrosos. É um local horrível e desumano, freqüentado somente pela pior escória.

3. *A Guilda dos Assassinos*. O quartel-general da Irmandade da Faca, como a guilda é conhecida por seus membros, fica escondido atrás da inocente frente de uma pequena oficina de um curtidor de couro. Porém, em dois corredores de câmaras no subsolo, os membros secretos deste "braço" obscuro da Guilda dos Ladrões planejam levar suas tarefas a uma conclusão satisfatória.

4. *Jalal Armen, Escriba*. Esta escriba meio-Elfo trabalha no preparo de documentos formais soberbamente desenhados para contestações legais, casamentos, editais religiosos e assim por diante. Suas contestações por clemência custam 30 Moedas de Ouro, mas confira um bônus de +2 à jogada do dado ao determinar o resultado de um julgamento (veja *Crime e Punição*, adiante).

5. *Hister Brey, Executor*. O executor oficial de Lord Azzur é um maníaco violento por demais agitado que

amedronta tanto seus prisioneiros quanto o público que normalmente é vaiado durante as cerimônias! Ele tem um senso de humor horrível, sempre brincando sobre "pegar uma cabeça" e comentando: "Ele não morreu bem?!", e coloca as cabeças de suas vítimas enfileiradas à frente de sua casa.

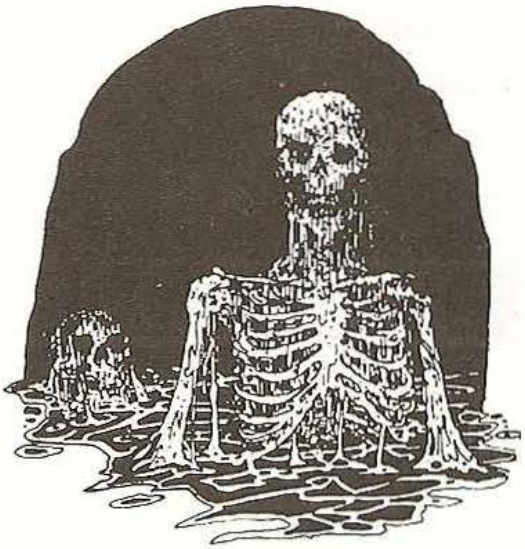
6. *Casa de Dor*. A última mania entre as pessoas realmente ricas de Blacksand é encomendar uma visita de membros da Casa de Dor às casas de seus amigos. Vários graus de constrangimento e dor real podem ser infringidos, indo de um humilhante acidente com estrume de cavalo a uma pitada de vidro moído no vinho ou espinhos pontiagudos, escondidos nos assentos das cadeiras. As Guildas dos Assassinos e dos Ladrões aparentemente estão investigando esta tentativa de comercializar seu estilo de vida, uma vez que a Casa de Dor está fazendo um grande sucesso!

Templos

I. *Templo a Dalgalla*. O povo de Porto Blacksand venera Dalgalla como um homem santo e fundador original da colônia Blacksands. Muitas vezes aclama-se que oradores à

sua memória produziram milagres, apesar de tais histórias normalmente serem provadas como falsas (o homem real, chamado Daralaga, era o primeiro-oficial de um capitão pirata; ele pode ter se estabelecido na colônia inicial, mas nunca foi um homem santo).

II. *Templo a Solinthar*. A divindade patrona dos marinheiros é celebrada em um templo ornamentado construído em marfim, coral, conchas e costados de velhos barcos. Sua influência é forte principalmente entre pescadores e piratas, e seu Alto Sacerdote, o enrugado Yuro Furtha, é sempre chamado para abençoar as novas embarcações a serem lançadas ao mar no cais dos barcos.



III. *Templo a Fourga*. O Deus do Orgulho é muito popular entre as pessoas comuns, pois ele é o que elas consideram um deus "apropriado": vingativo, punitivo e geralmente superior. Seus sacerdotes pregam sermões com fogo e enxofre de poder muito assombroso, assegurando que imenso templo abobadado esteja sempre cheio nos dias santos.

IV. *Templo a Sukh*. Apaziguar o Deus das Tempestades e dos Ventos é de importância vital tanto para pescadores quando para piratas; e ser escolhido para o ritual anual de sacrifício humano é visto como uma grande bênção em alguns locais — apesar de apenas por aqueles que não foram escolhidos! — O templo tem a forma de um imenso barco com as velas enfunadas pelos ventos. O mastro é uma torre estreita do topo da qual um acólito (a "Voz no Vento") chama, todas as noites, os fiéis para rezar e de onde o sacrifício anual é lançado "nos braços de Sukh", apesar de o deus jamais ter se importado em pegar o desafortunado.

V. *Templo a Kukulak*. Lord Azzur trouxe seu próprio homem sagrado quando estabeleceu-se em Porto Blacksand, colocando-o em seu próprio templo, no Beco do Punhal. O prédio é atarracado e sem decoração, e nunca parece estar aberto, apesar de os sacerdotes poderem ser vistos, às vezes, andando pelas ruas em seus mantos negros que tudo cobrem. Às vezes, porém, muito tarde da noite, os sacerdotes de Kukulak juntam-se para louvar seu mestre e realizar o ritual da queimadura com os prováveis novos acólitos. Diz-se que Azzur atende a tais cerimônias, apesar de, na maior parte das vezes, ele receber o Alto Sacerdote dentro das muralhas de seu próprio palácio (para maiores detalhes sobre Azzur e os rituais de Kukula, veja *Titan*).

Estalagens e Tabernas

T24. *Estalagem O Leitão e O Sapo*. A maior estalagem da cidade é dirigida por talvez o maior homem da cidade; seu estalajadeiro, Doloric Cloudscraper, é o filho de uma Gigante das Colinas baixa e um humano. Devido à sua

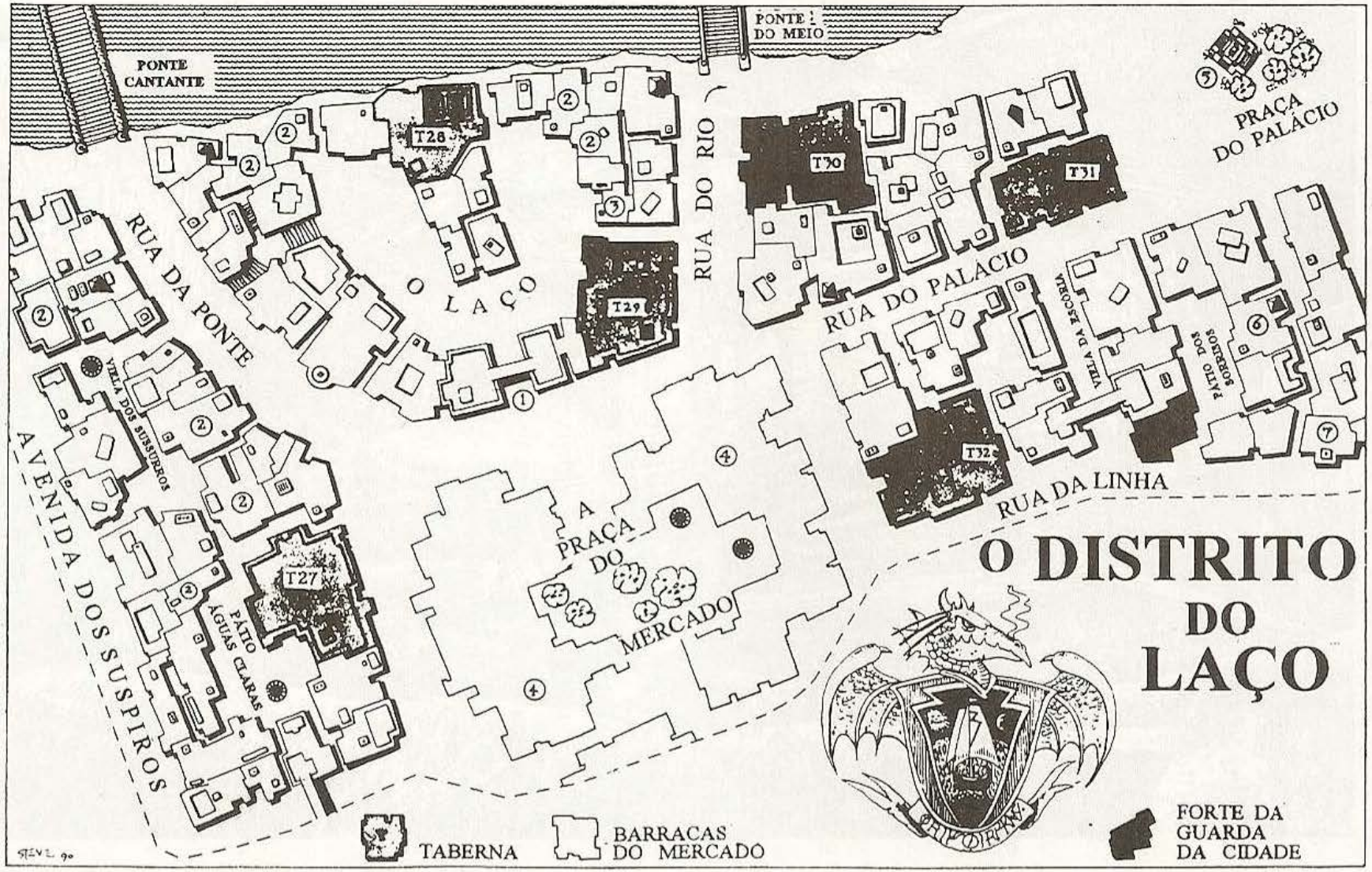
altura e diâmetro, tudo em O Leitão e O Sapo é maior, mais largo e mais alto. O lugar é de Boa qualidade, é popular e abriga uma clientela muito ampla. Ela é dividida em uma série de salões para comer, jogar, ouvir um menestral ou apenas ter uma conversa calma. Os estábulos e os quartos estão arranjados em volta do pátio central, e no canto final da construção fica a cervejaria de Cloud. A cerveja que ela produz originalmente tinha o mesmo nome da taberna, mas Doloric ficou cansado das piadas sobre seus famosos ingredientes.

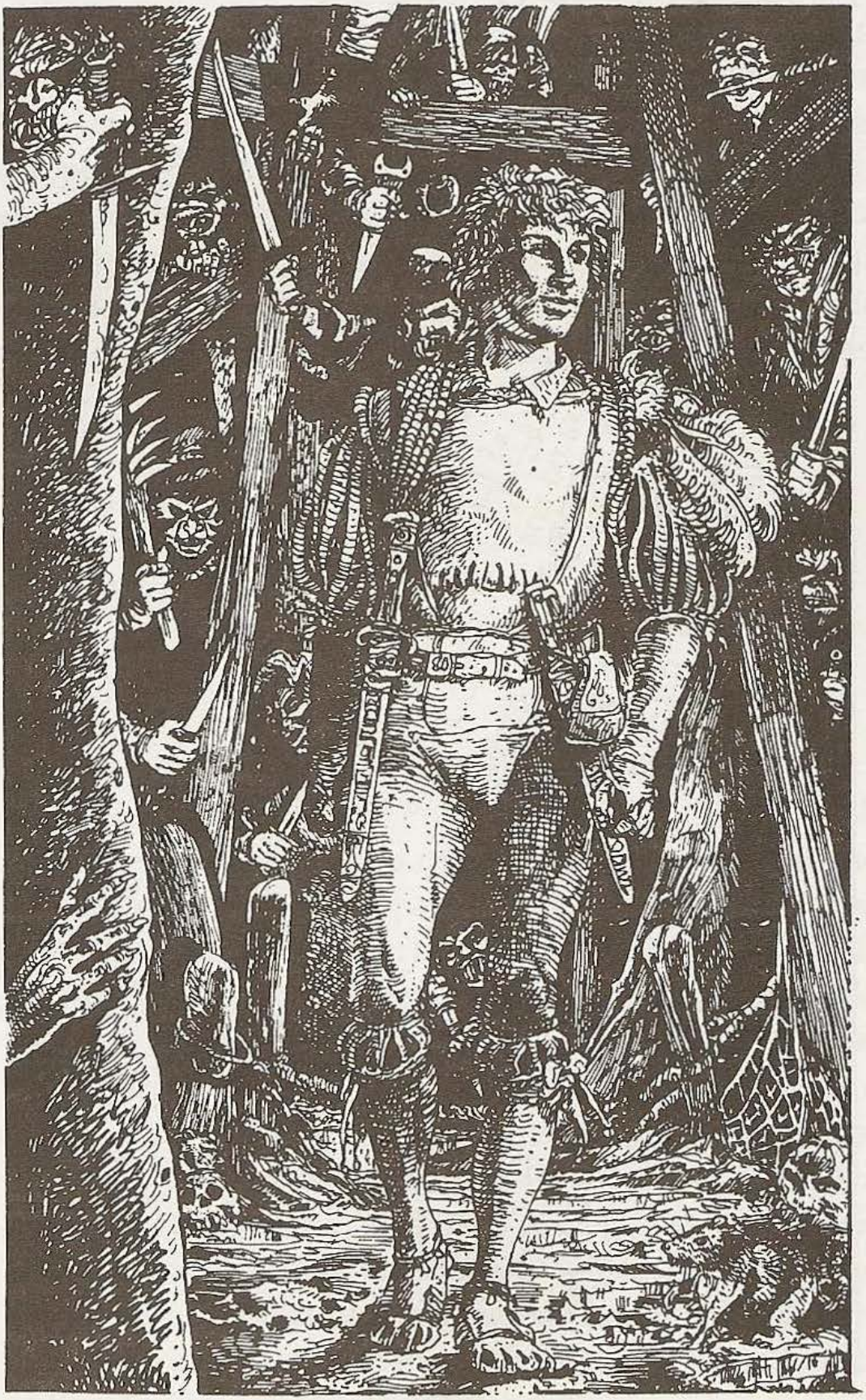
T25. *Taberna O Peixe Pulador.*

T26. *Cervejaria do Júri.*

O Laço

Provando que o âmago de Porto Blacksand é irremediavelmente corrupto, o Distrito central O Laço é mais famoso por ser o lar da sombria porém poderosa Guilda dos Ladrões. Uma atmosfera de crime e decadência paira por toda a área, e quando o vento geme pela Rua do Laço, passando pelas casas aparentemente vazias, ele pode ser um lugar terrivelmente sinistro. Neste distrito, há muitos mendigos nas ruas, bem como o agrupamento ocasional de pessoas sombrias paradas nos cantos e nas vielas, apenas observando tudo o que ocorre à volta. Mas O Laço é também a área da Praça do Mercado; durante o dia ela está sempre borbulhando com comerciantes e clientes à procura de um bom negócio (a área a oeste da Ponte do Meio é "Pobre"; a leste da Rua do Rio, é uma área "Mercantil").


O DISTRITO DO LAÇO
PONTE CANTANTE
PONTE DO MEIO
PRAÇA DO PALÁCIO
RUA DO RIO
RUA DO PALÁCIO
RUA DA PONTE
O LAÇO
VILLA DA ESCOLA
PÁTIO DOS SORRIDOS
RUA DA LINHA
VILLA DOS SUSSURROS
AVENIDA DOS SUSPIROS
A PRAÇA DO MERCADO
PÁTIO ÁGUAS CLARAS
T26
T27
T28
T29
T30
T31
T32
TABERNA
BARRACAS DO MERCADO
FORTE DA GUARDA DA CIDADE



1. *Portão do Laço.* O portão baixo, iluminado pela lua crescente, dá o nome a todo o distrito e está sempre discretamente protegido por um par de ladrões corpulentos. Eles estão lá para manter os turistas fora e avisar seus chefes de que alguém com um negócio legítimo em mente está na área. De fato, a rede de mendigos, garotos de rua e ladrões é tão bem organizada que muito pouca coisa acontece no distrito — e no resto da cidade — sem que eles não saibam. Anote que a Guarda da Cidade não se aventura a atravessar o Portão do Laço sem uma hora marcada, não importa a urgência que tenham.

2. *A Guilda dos Ladrões.* Os que nada sabem sobre a Guilda dos Ladrões, além dos rumores sussurrados que ouvem dos vizinhos, parecem visualizar o quartel-general da guilda como uma maciça construção negra no coração do Laço. Na verdade, não há uma construção única da guilda; ao contrário, a sombria organização tem pelo menos oito prédios, cada qual servindo para abrigar diferentes partes da guilda em diferentes épocas. Há também outros locais desconhecidos onde os diferentes Ladrões Mestres encontram seus superiores sem rosto, que por sua vez, em

algum outro lugar, relatam o que ouvem ao verdadeiro senhor da guilda.

A maioria das construções parece ser usada para algum outro negócio ou estar abandonada. Qualquer um que tenta investigar muito de perto logo descobrirá que membros da guilda observam cada um de seus movimentos. Em alguns dos prédios, só se pode entrar pelo telhado ou por um dos muitos túneis novos que cruzam o subsolo nesta parte da cidade. Nos vários prédios, aprendizes vivem e treinam, ladrões experientes encontram-se para trocar informações ou planejar trabalhos, passar itens roubados ou criar equipamento especializado. Longe de estar em ruínas, esta talvez seja a área mais movimentada da cidade! (para maiores informações sobre a Guilda dos Ladrões, veja a seção *Pessoas e Poderes*, adiante).

3. *Casinha de Madame Star*. Esta é a pequena casinha em ruínas de Madame Star, clarividente e cartomante, que normalmente é encontrada praticando sua arte em uma pequena tenda na praça do mercado (para maiores detalhes veja a Cena 12 de *Uma Sombra Sobre Blacksand!*).

4. *A Praça do Mercado*. Um bom mercado realiza-se na praça sete dias por semana, apesar de suas características mudarem a cada dia. Em qualquer dia em particular, vários comerciantes podem estar vendendo animais para comer, ou itens dispendiosos como sedas e especiarias, ou animais comuns e raros. Porém, o núcleo do mercado é sempre o mesmo e muitos dos comerciantes regulares nem se dão ao trabalho de desmontar suas barracas ao final de um dia de comércio. Há negócios de todos os tipos no mercado regular, fornecendo de tudo, de tortas quentes a veneno, de alfinetes de chapéu a elmos, de gorros a botas. Há também uma quantidade de "entretenimentos", incluindo menestréis, poetas, atores, e lutadores e homens fortes que oferecem pagar uma recompensa para quem conseguir vencê-los (poucos conseguem).

No centro do mercado, há um agrupamento de árvores, debaixo do qual encontram-se vários troncos. Eles podem estar com 1 a 6 prisioneiros (1d6) a qualquer hora. É bem provável que também haja vários garotos de rua que estão ganhando algum dinheiro com a situação, vendendo por 1 Moeda de Prata sacos de tomates, ovos e alfaces podres (normalmente surrupiados do chão de cozinhas na noite anterior!) para jogar naqueles que estejam nos troncos.

5. *Estátua de Daggerface*. Alguns anos antes de ser deposto, o Barão Valentis resolveu imortalizar em pedra as

várias pessoas que antes dele governaram Porto Blacksand. Para levantar o dinheiro a fim de construir cada estátua, ele impôs um imposto absurdo sobre a comida. Apenas a primeira fora erguida quando o povo revoltou-se contra o imposto, e ele teve de desistir da idéia. Atualmente Daggerface está com uma cara horrível — e ele nunca foi muito atraente. Por acidente, a Praça do Palácio é também o lar tradicional desses homens trapaceiros que abordam recém-chegados à cidade e tentam vender-lhes a estátua, o palácio de Lord Azzur ou até mesmo a cidade inteira!

6. *Sinas Stickle, Mercador*. Se você precisar de algo, qualquer coisa, não importa quão grande ou pequena, comum ou rara, vá até Stickle. O mercador é famoso por viver para o *slogan* pintado do lado de fora de seu prédio: "O que quer que queira, eu não tenho — MAS POSSO CONSEGUIR!" Isso certamente é verdade, pois Stickle está preparado para usar os serviços de até mesmo aventureiros ou da Guilda dos Ladrões, principalmente para obter itens raros para seus clientes. Stickle cobre 20 por cento a mais nas mercadorias do que se encontraria em qualquer outro lugar

— mas a maioria das mercadorias não pode ser comprada em outros lugares.

7. *Talimar, o Escalpelador*. O mais ridicularizado barbeiro de Porto Blacksand cobra preços bastante razoáveis por um corte de cabelo, mas ele sempre faz uma tal confusão nos cabelos de seus clientes que eles têm de usar um chapéu em público por algumas semanas para não serem ridicularizados aonde quer que vão! Por sorte, Talimar é muito mais capaz nas outras habilidades tradicionais de um barbeiro: arrancar dentes, lancetar furúnculos e juntar ossos. Infelizmente, as pessoas não gostam de ofendê-lo quando após uma operação bem-sucedida ele diz: "Agora, que tal um corte de cabelo de graça?"

Estalagens e Tabernas

T27. *Estalagem O Saqueador de Charadas*.

T28. *Taberna O Dedo Apontado*. Ninguém em sã consciência aventura-se nesta cervejaria sem um regimento completo de guardas armados, um sério desejo de matar, a menos que esteja de braço dado com um Ladrão Mestre! Até mesmo a Guarda da Cidade passa ao largo, pois é aqui que a nata da guilda se reúne para tramar suas façanhas nefandas (Boa qualidade, mas é muito improvável que seja permitido aos Aventureiros beberem aqui!).

T29. *Estalagem Dente do Dragão*. Como detalhado em *Dungeoneer* (página 260), a estalagem de Halim Thrumbar é um típico covil de aventureiros. Aqui, viajantes de toda a Allansia podem ficar ombro a ombro com outros estrangei-

ros e com gente da cidade. Qualquer um que esteja à procura daquela missão especialmente perigosa pode encontrar o que quer em um pôster na parede. (Qualidade Regular.)

T30. *Taberna O Rato e A Doninha.*

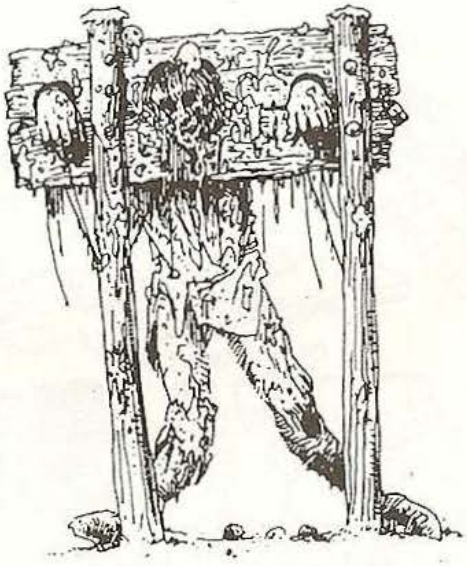
T31. *Taberna Os Dedos do Rei.*

T32. *Estalagem Nova.* O mais antigo estabelecimento de bebidas de Porto Blacksand sempre foi chamado de a Estalagem Nova, apesar das reclamações curiosas de estranhos ao saberem de sua história. Devido à sua proximidade do mercado, é uma taberna sempre muito cheia (acrescente dois dados todas as vezes que jogar para os clientes, exceto à noite) e seus aposentos estão sempre cheios de mercadores e fazendeiros. (Qualidade Razoável.)

Distrito do Mercador

O coração do distrito de negócios de Porto Blacksand corre entre o lado sul da Praça do Mercado e as muralhas da cidade. Dentro desta área é possível comprar qualquer coisa — desde que se saiba aonde ir e a quem perguntar, pois há tantos comerciantes de mercadorias roubadas como de artigos obtidos legalmente. Diferenciar os dois é normalmente bastante difícil. Aproximando-se do palácio real, as lojas pequenas e sombrias são substituídas por casas grandes, habitadas por alguns dos mais ricos e desonestos mercadores (jogue contra a Tabela de Negócios Mercantis).

O DISTRITO DO MERCADOR



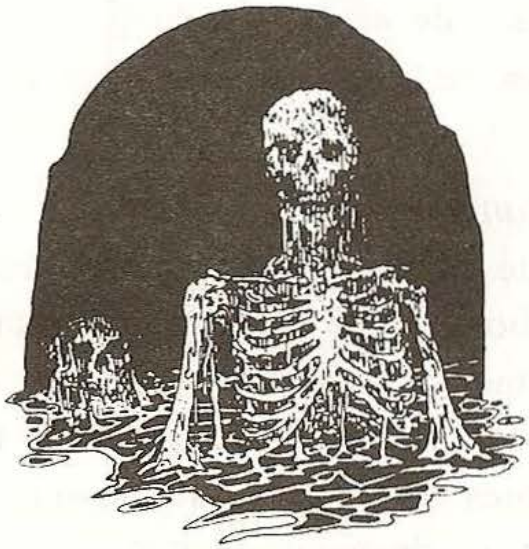
1. *A Guilda dos Mercadores.* O cabeça da Guilda dos Mercadores é Mercule Sharatan; ela fez sua vasta fortuna importando especiarias e sal de lugares como Arantes. Sem poderem jamais dizer que desistem em, ela continua a lutar pelos direitos dos lojistas e comerciantes a quem representa, apesar das contínuas depredações feitas pela Guilda dos Ladrões e pelos homens de Lord Azzur. É claro que os mercadores não estão livres de fazerem algumas trapaças, e é preciso grandes esforços da parte de Sharatan e daqueles que a apóiam para manter as várias facções da guilda unidas.

2. *Viela do Troll.* Há uma parte de toda vila ou cidade grande onde vive a maioria dos não-humanos. Em Porto Blacksand esta área é conhecida como Viela do Troll: aqui pode-se encontrar Trolls, Orcs, Ogres e Goblins ombro a ombro com Anões, Gnomos, Pixies e muitos outros seres, cada um deles instalado em seu próprio agrupamento de habitações superpopulosas. É claro que, com tal volátil mistura de raças, as relações entre vizinhos são sempre

violentas, apesar de a Guarda da Cidade raramente lhes permitir que isso se transforme em uma guerra civil.

3. *Casa de Banho de Brakbolden*. Sendo as ruas de Porto Blacksand o que são (um esgoto aberto, lama e sujeira até a altura dos joelhos), o que muita gente precisa é de um bom banho. Infelizmente, a maioria delas não acredita em tais coisas, preferindo se aspergir com mais e mais óleos cheirosos e perfumes. Mas, para aqueles que acreditam, uma visita a uma casa de banhos como a de Brakbolden é o melhor meio de ficar limpo. Aqui pode-se ficar lado a lado com gente comum e personalidades importantes da cidade enquanto gozam de um banho, uma massagem ou um tratamento de vapor sob a assistência dos ajudantes de Brakbolden. Inclusive, ocorrem mais assassinatos na sala de vapor do que em qualquer outro lugar da cidade.

4. *Flores da Pipe*. Effie Pipe dirige esta loja há muitos e muitos anos, fornecendo todo tipo de flores tanto para ricos como para pobres. Às vezes ela estocará botões raros de terras distantes; eles podem ser desde uma planta sensitiva



e carnívora comedora de gente ou uma Lótus indutora de sono. Ela é a esposa de Durndle Pipe, dono da Famosa Cervejaria do Pipe, na Rua das Facas (para maiores detalhes, veja T23, no Distrito do Mercado de Peixe).

5. *Empório de Arlob.* Esta loja está empilhada do chão ao teto com todo tipo de itens exóticos, indo dos mais raros e mais dispendiosos aos sem qualquer valor. Se alguém não conseguir encontrar algo em qualquer outro canto da cidade, as chances são de que Arlob o tenha enterrado em algum lugar de sua loja. O problema, é claro, consiste em achá-lo; isso pode levar de alguns minutos a vários meses! O próprio Arlob, um homenzinho parecido com uma serpente, jamais acompanha a busca de seus clientes. Se eles encontrarem alguma coisa, ele então dará um preço ao objeto; o Mestre deve jogar 7d6 e subtrair 6 do resultado final para dar o preço de Arlob em Moedas de Ouro.

6. *A Guilda dos Mercenários.* Seja para contratar um único guarda-costas ou um exército de dez mil homens, o

lugar para se ir é a Guilda dos Mercenários. A guilda há anos faz petições a Azzur para que seja compulsório que quaisquer aventureiros que vivam na cidade sejam membros (e, mais importante, paguem suas taxas!). Entretanto, o governador de Blacksand não confia na guilda, desconfiando da existência de um grande número de guerreiros que poderiam ser contratados por um de seus inimigos. Além do mais, prefere ele mesmo cobrar imposto dos aventureiros! Ainda assim, a guilda tem várias centenas de membros desejosos de trabalhar para quem lhes pagar seus salários.

7. *Pátio do Saqueador*. Se quiser comprar um animal, seja comum ou esquisito, vá ao Pátio do Saqueador em uma manhã de Dia da Terra ou Dia de Festa. Lá serão encontradas dezenas de comerciantes e treinadores, e centenas de tipos de animais e pássaros. Alguns são domados, mas muitos ainda são selvagens, o que normalmente é motivo de comoção quando um deles consegue fugir!

8. *Brabantius, Mago*. Um dos muitos ardilosos magos que vivem em Porto Blacksand é o maléfico Brabantius. Ele

tem um interesse pessoal em tudo o que ocorre na cidade e desenvolveu laços com a Guilda dos Ladrões, apesar de sua tradicional descrença nos feiticeiros. A torre de desenho estranho e angular que chama de casa contém muitos segredos.

Estalagens e Tabernas

T33. *Taberna O Aprendiz de Cooper.*

T34. *Estalagem O Minotauro.* Além das ofertas das estalagens usuais da cidade — comida, bebida, um quarto para a noite e um punhal no estômago — este lugar também fornece algo mais incomum, pois metade da construção é do teatro mais popular de Porto Blacksand. Ele costuma restringir-se a apresentar comédias e melodramas que agradem ao público como *Orcs e Orcabilidade* e *Halfhand, Príncipe de Lendle*, apresentadas em grande pompa e de modo artificial, mas que podem entreter. (Qualidade Regular.)

T35. *Taberna O Cão Marcado.*

T36. *Taberna do Anfret.*

T37. *Taberna O Buraco Na Muralha.* É um segredo revelado que esta taberna realmente leva a um buraco na muralha, na forma de um túnel que corre, de um pequeno aposento atrás da adega, sob as muralhas, até reaparecer a vários metros além da cidade. Infelizmente, o taberneiro Lurk Skewton é escrupulosamente honesto: ele sempre cobra àqueles que desejam usar o túnel a mesma quantia do imposto atual do portão — apesar de que, diferente da Guarda da Cidade, ele não precisa ver uma permissão de saída. (Qualidade Razoável.)

T38. *Taberna O Comediante.* Astix Lamak, o proprietário de O Comediante, é considerado por aqueles que o conhecem como uma pessoa realmente muito estranha. Sua taberna é evitada pelos cidadãos de Blacksand, que já ouviram todo tipo de rumores assustadores sobre ela. Porém, aventureiros que tenham ouvido as lendas — visitas assustadoras, pesadelos envolvendo lobos e terríveis uivos à meia-noite — costumam vir passar a noite por uma aposta. Na verdade, Astix é vítima de uma maldição que o transforma em Lobisomem a cada lua cheia, quando ele sai para caçar (fora da cidade, se ele conseguir; se não, dentro da cidade!). Ele odeia do fundo do coração o que sua maldição o

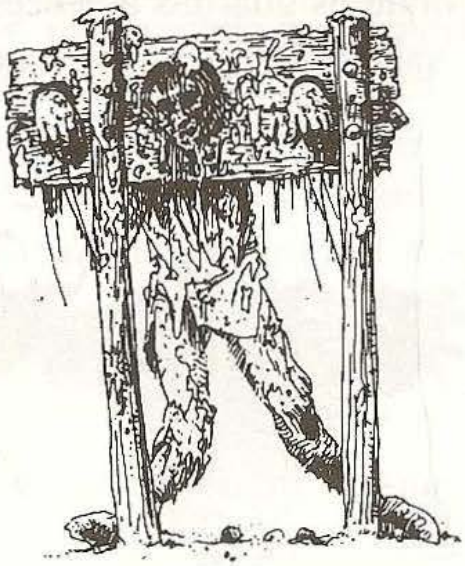
obriga a fazer e está procurando uma cura, pela qual pagaria quanto pedissem.

O Palácio de Lord Azzur

Dominando a linha do horizonte de Blacksand, e avistado à grande distância da cidade, o palácio de Lord Azzur foi projetado por alguém com um gosto extravagante. Diferente dos muitos castelos de feiticeiros bandidos dos contos de fadas mais comuns, com torres pontudas e contrafortes pendentes, este é de aparência sólida, com paredes muito altas erguendo-se a muitos metros antes de serem vistas algumas poucas janelas. Encarapitadas no alto do corpo principal da construção há duas torres grandes, e a maior, mais ao norte, contém um pináculo no qual dia e noite flutua o estandarte de Lord Azzur.

O *layout* do interior do palácio é conhecido apenas por algumas poucas pessoas de confiança. Azzur é servido por um seleto bando de empregados, retirados de suas casas em tenra idade e aos quais jamais é permitido a eles retornar ou

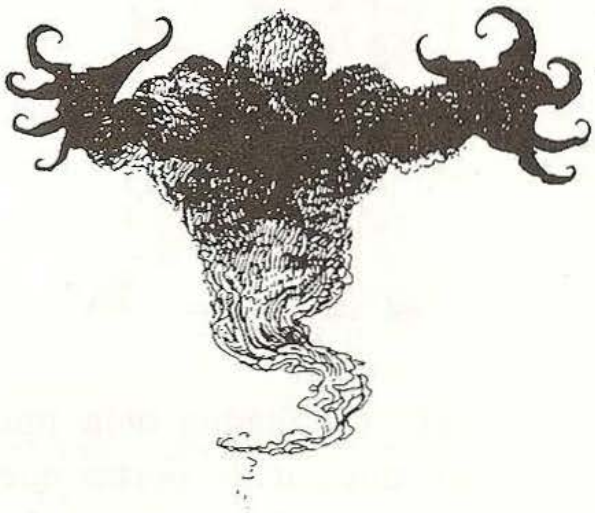
mesmo deixar o palácio. Eles são treinados para, acima de tudo, serem fiéis a Azzur. Apenas os servos de maior confiança — tais como o chefe dos cozinheiros e o cocheiro de Lord Azzur — têm permissão para fazer algum contato com o mundo exterior.



Visitantes de fora são escoltados pela imensa escadaria frontal, e entram por um par de portas que parece poder suportar os "cuidados" de vários Gigantes das Tempestades quando zangados. Dentro do palácio há várias antecâmaras e áreas de espera, e uma sala de audiências dividida em duas por um biombo de madeira entalhada. Azzur — ou alguém vestido como Azzur, dizem as más línguas — senta-se atrás do biombo e ouve o que seus visitantes têm a dizer, as respostas a eles são sussurradas a um ajudante de confiança, que serve de intermediário. Azzur quase não fala diretamente com alguém de fora, exceto quando sente a necessidade de gritar de raiva.

Os prisioneiros sentenciados à prissão nas masmorras do palácio — e há muitos deles — entram por uma porta menor, na parede do lado norte do palácio. As masmorras são

imensas e contêm horrores impossíveis de serem imaginados até mesmo pelos chefes da Guilda dos Assassinos. Elas nunca foram totalmente mapeadas, mas é possível deduzir que elas se encontrem com as ruínas de Carsepolis em vários pontos. Certamente há lugares nas profundezas das masmorras para onde os guardas às vezes levam prisioneiros condenados, sabendo muito bem que jamais os verão novamente.



A zona do palácio, apesar de ficar escondida da visão do público por muralhas altas, que o cercam totalmente, é bem montada, com várias construções e uma estrada de cascalho entre muitas árvores. O quartel que abriga a Guarda da Cidade tem duas fileiras certinhas, próximas aos imensos portões de ferro do palácio; elas abrigam 180 homens, apesar de até três/quartos desse número poder estar fora, em serviço nas muralhas da cidade ou nas ruas, a qualquer hora. O capitão da Guarda da Cidade tem uma habitação em separado próxima ao quartel. Além disso há vários depósitos, e um deles é onde ficam o esplendidamente coche coberto de ouro de Lord Azzur e seus cavalos, que

são cuidados por um grupo de cavalariços e garotos de estrebaria.

PESSOAS E PODERES

Porto Blacksand é uma cidade politicamente complicada, ostensivamente governada por Lord Azzur e sua Guarda da Cidade, diariamente existem nela lutas de poder de uma vasta gama de pessoas e facções. Os principais grupos são descritos a seguir, apesar da possível existência de vários outros, dependendo da disposição do Mestre.

Lord Azzur

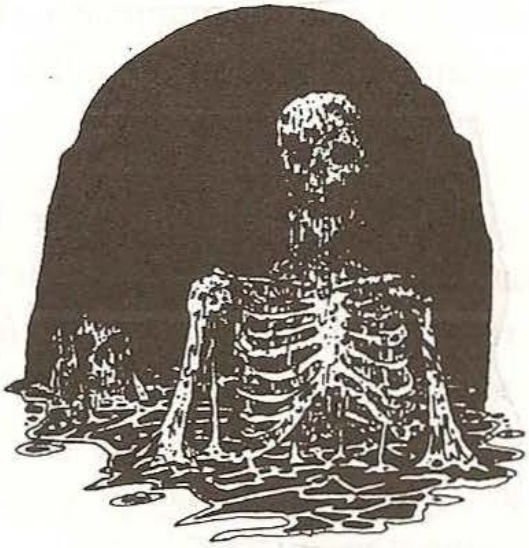
Varek Azzur não é exatamente um ex-pirata mas um pirata de "meio-expediente" pois, apesar de ter transformado Porto Blacksand em seu lar, ainda gosta de ocasionalmente velejar com seu *A Face do Caos* para fora do porto, passando algumas semanas ou mesmo meses a roubar mercadores por toda a Costa dos Piratas. Para manter os cidadãos em dúvida, às vezes envia seu navio em uma missão pirata, mas ele mesmo fica para trás. Apesar de seu amor pela ação e pela aventura, Azzur permanece quieto e seguro, intelectual e misticamente, de modo quase sobrenatural, embora seja também um general tático muito esperto e um inspirado líder.

O povo quase nunca sabe o que pensa sobre seu sombrio governante. Eles raramente o vêem em público, exceto por uma aparição ocasional na arena de gladiadores ou quando seu coche enfeitado troveja pelas ruas, indo ou vindo do porto. Alguns o amaldiçoam abertamente por sua imposição errática de impostos e seu incentivo à pirataria e

ao roubo como parte da economia da cidade. Outros o admiram e o respeitam como líder, uma vez que ele é mais maléfico e corrupto do que jamais poderiam imaginar que fosse! (Para maiores informações sobre Lord Azzur, principalmente sobre seus anos quando mais jovem, veja *Titan.*)

As Famílias Antigas

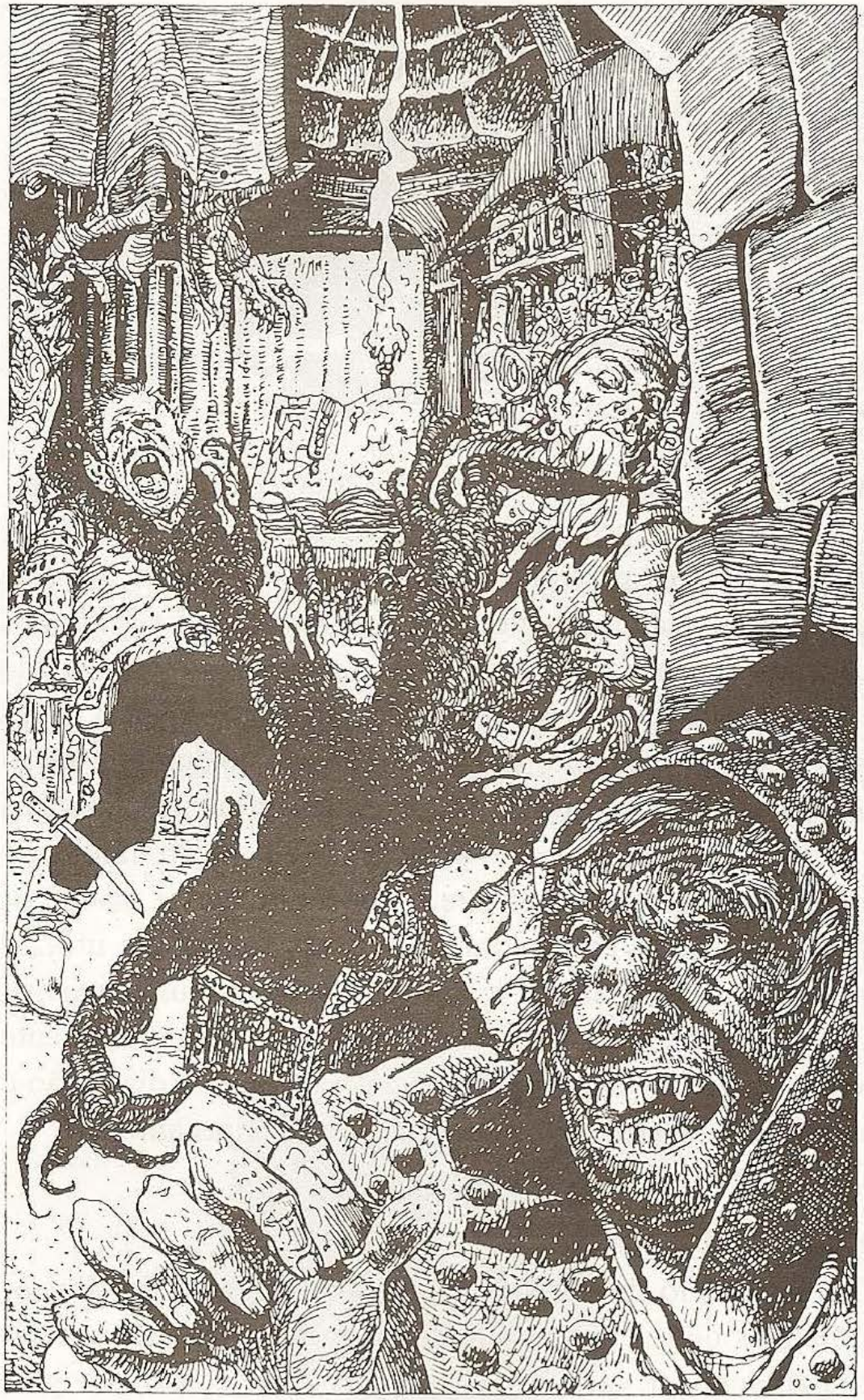
Certas famílias vivem em Porto Blacksand desde muito antes da chegada de Azzur; algumas delas podem mesmo traçar sua linha ancestral até os primeiros colonos piratas — apesar de a maioria negar que *sua* família já teve algum ancestral tão brutal e criminoso quanto um pirata. Entre as mais prestigiadas famílias de Blacksand estão os Hadrak, os Kobassi, os Sturtz-Chenser e os D'arrago, apesar de haver quase uma dúzia de ramos menores também relacionados. A maioria delas vive nas partes mais ricas da cidade, apesar de algumas terem erguido *villas* do lado de fora da cidade. Todas as famílias são de Escala Social 6 ou superior.



A influência das famílias permeia todo o mundo de negócios da cidade, principalmente nas áreas mais lucrativas, incluindo-se empréstimo de dinheiro, joalherias, sedas e especiarias. Naturalmente, suas relações com a Guilda dos Ladrões são muito difíceis, uma vez que são incapazes de evitar que os membros da guilda "cacem" e façam negócios. Como resultado, os Kobassi, principalmente, estão sempre se empenhando em exercer influência sobre a guilda do modo que for possível, nela infiltrando seus homens, assassinando os que agem contra eles e assim por diante. Todas as antigas famílias ficam felizes em utilizar quaisquer métodos necessários para alcançar seus objetivos, apesar de operarem através de intermediários e raramente serem responsáveis diretos por algum crime. A discreção é uma forma de arte no que se refere às famílias antigas.

A Guilda dos Ladrões

O treinamento de um ladrão inicia-se muito cedo. Jovens moleques de rua são recrutados para gangues organizadas de batedores de carteiras e "ladrõezinhos" e enviados para prender a arte nas ruas e nos mercados da cidade. Confor-



me ficam mais velhos, os melhores são designados como aprendizes, selando um pacto através de um juramento de sangue que os ata à guilda pelo resto de suas vidas. Quando chegam à vida adulta, têm de realizar vários testes muito difíceis para que sejam qualificados como ladrões "diplomados". Cada um fica subjugado ao serviço de um Mestre da Guilda, um ladrão muito experiente, que normalmente assistido por meia dúzia de ajudantes de confiança.

A maioria dos ladrões jamais descobre que seu Mestre da Guilda na realidade não é o governante da guilda, mas apenas um de um círculo de cinco. Entre eles estão Vulpine, Rannik e Ironhand (Mão de Ferro — que recebeu este nome devido a sua incrível mão mecânica). Os cinco servem a três Mestres, dois homens e uma mulher, que (conforme é dito aos Mestres da Guilda) são os governantes da Guilda. Na verdade, eles servem a um Mestre Final e sombrio, cuja identidade nem eles nem Lord Azzur conhecem, e que nós não revelaremos aqui. Basta dizer que o Grande Mestre mantém seu segredo sendo o melhor de todos os ladrões.

A subida na escala social da guilda é obtida matando-se a pessoa diretamente acima de você e assumindo, então, o lu-

gar dela. Para isso é necessário um grande talento e um grupo de ladrões que estejam preparados para tornarem-se seus ajudantes e prontos a enfrentar os ataques vingativos dos próprios seguidores de seu predecessor.

Exatamente como outras organizações do gênero, a Guilda dos Ladrões não gosta de *freelances* trabalhando em sua cidade e usará de violência e intimidação (geralmente encomendada à Guilda dos Assassinos) para fazer com que o acusado ou se filie ou parta. Apesar disso, vários ladrões "não-licenciados" trabalham na cidade. As relações entre a guilda e Lord Azzur são geralmente muito boas, pois eles chegaram a um acordo, há muito tempo: a guilda faz contribuições regulares aos cofres reais e deixa as salas de tesouro do palácio de Azzur em paz. Enquanto a guilda continuar satisfeita em ser a segunda em comando em Porto Blacksand, as relações permanecerão cordiais.

A Guilda dos Assassinos

Esta guilda, conhecida por seus membros como a Irmandade da Faca, é afiliada à Guilda dos Ladrões, de quem recruta a maioria de seus membros, apesar de alguns poucos também virem da Guarda da Cidade. Os membros da guilda geralmente mantêm esse fato como um segredo muitíssimo bem guardado, permitindo-lhes assim o anonimato que os auxilia na realização apropriada de seu trabalho; como

resultado, muitos membros também pertencem a outra guilda. A Irmandade é liderada por um círculo de quatro Mestres da Guilda, que são conhecidos apenas por alguns poucos (por exemplo, Mestre da Guilda Dois).

A Guilda dos Mendigos

Também filiados à Guilda dos Ladrões estão os mendigos, usados como os olhos e os ouvidos da organização, pois estão sempre pelas ruas. Eles têm um único líder, o Senhor dos Mendigos, e devotam sua fidelidade ao Rei dos Mendigos, que vive em Shakuru, a Cidade dos Mendigos, no distante Khul.

Outras Guildas da Cidade

As outras guildas da cidade não têm nem de perto a influência da Guilda dos Ladrões e estão mais preocupadas em proteger seus próprios locais no mundo dos negócios do que com manobras políticas de larga escala. Entre as mais importantes guildas estão as que se seguem (o nome do Mestre da Guilda ou de seu presidente está entre parênteses):

União dos Artistas (Derl Xian)
Confraria dos Advogados (Conde Orol Rembert)
Guilda dos Marinheiros (Veliam Cockcrow)
Guilda dos Mercenários (Carlon Straga)
Guilda dos Mercadores (Mercule Sharatan)
Consórcio dos Agiotas (atualmente vago)
Irmandade dos Navegadores; filiada à Guilda dos Marinheiros (Jool Jerem)
Guilda dos Feiticeiros (Duramax Frogshaper)

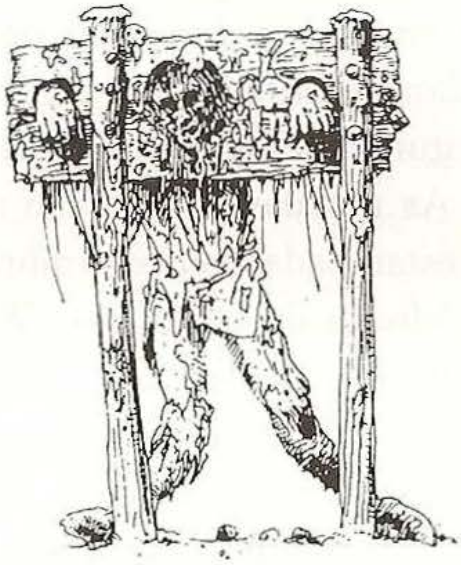
Guilda dos Comerciantes — uma organização presidida por Bardaras Narbor, seus maiores membros são os seguintes (há muitos outros, pois cada ocupação tem uma guilda própria):

Guilda dos Padeiros
Guilda dos Ferreiros
União dos Carpinteiros
Consórcio dos Joalheiros
União dos Comerciantes de Mercados
Guilda dos Escribas
Guilda dos Construtores de Navios
Guilda dos Alfaiates
União dos Tecelões e Talhadores de Roupas

Gangues de Rua

Um último grupo de pessoas deve ser mencionado: as renegadas gangues de rua. Alguns são ladrões não-licenciados, mas a maioria é simplesmente constituída de grupos de capangas de mesma opinião que extraem dinheiro para "proteção" de alguns negócios e assaltam os passantes em uma determinada área. A Guilda dos Ladrões faz vista cega

para isso por algumas semanas ou meses antes de entrar em ação e oferecer-lhes uma escolha muito simples: entregar-lhes todos os ganhos ilícitos e abandonar a cidade em vinte minutos ou sofrer uma morte bem lenta. Alguns poucos resolvem lutar, mas a maioria é mais sensata. A maior gangue existente na cidade no momento é a Irmandade Estrela Vermelha, cujos membros desafortunadamente são, de imediato, reconhecidos por uma estrela vermelha tatuada em suas testas!



VIDA COTIDIANA EM PORTO BLACKSAND

Optar por se estabelecer e viver em Porto Blacksand é uma decisão que não deve ser tomada impulsivamente. Afinal, esta é uma cidade muito perigosa, e nela não há lugar para aventureiros inexperientes que ainda não aprenderam a cuidar de si próprios. Por outro lado, há sempre algo acontecendo, seja na imensa rede de intrigas perpetrada por Lord Azzur, pela Guilda dos Ladrões e as famílias antigas da cidade, seja pelos assassinatos, roubos e outros crimes que ocorrem diariamente. Do alto das torres às profundezas

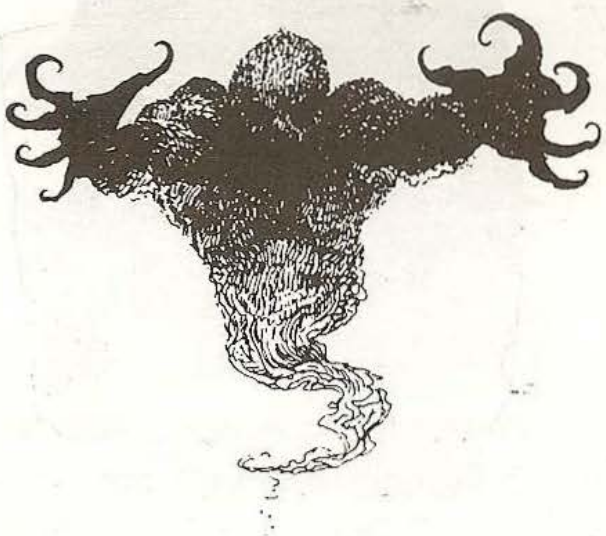
das masmorras de Carsepolis sob os esgotos, certamente há muita coisa com que se gastar tempo em Porto Blacksand. Se os Aventureiros decidirem fazer de Porto Blacksand seu lar, existem mais algumas coisinhas a serem sabidas.

Dinheiro e Moedas

Todo um montante de moedas é usado em Porto Blacksand. Azzur tem sua própria cunhagem (parece que feita em uma pequena oficina em algum lugar do palácio) e as várias guildas também honram suas próprias moedas e os cheques de membros da guilda, apesar de alguns pequenos lojistas não o fazerem. As moedas-padrão são a Moeda de Ouro (ou "Dragão"), estampada com o timbre de Azzur e um Dragão; a meia Moeda de Ouro (ou "Wyvern"), com um Wyvern no lugar do Dragão; e a Moeda de Prata (ou "Shill"), estampada com a imagem da cabeça de Valentis em um espigão e um grande machado, 10 MP valem 1 GP. Outras moedas menos comuns como as de 2 MP, 3 MP, 2 MO e as de 5 MO também estão em circulação. Todas essas moedas são de forma quase circular, exceto a de 2 MP, que é octagonal; a moeda de 5 MO é bem maior e mais pesada do que as outras. Na verdade, as moedas de 3 MP são falsas, feitas há vários anos pela Guilda dos Ladrões a fim de levantar algum capital. Eles fizeram tantas que elas ainda estão no mercado e tornaram-se aceitas como parte da moeda vigente!

Além das moedas cunhadas por Lord Azzur, alguns mercadores também aceitam moedas de outras partes do mundo; e há várias casas de câmbio pela cidade (apesar de suas

taxas de troca serem bastante extorsivas, variando entre 5 e 75 por cento!).

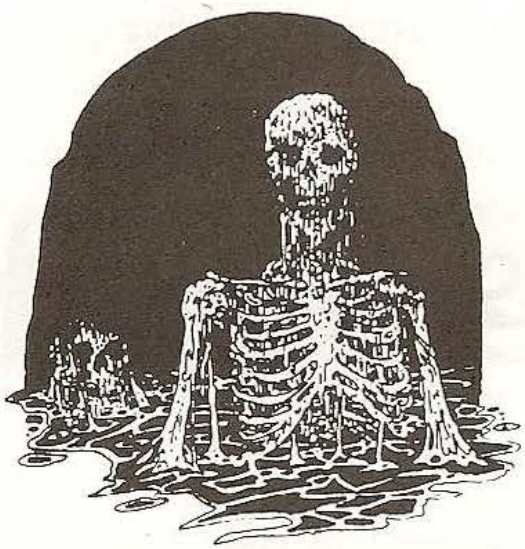


Impostos e Deveres

Lord Azzur parece crer que todos os cidadãos ganham pelo menos duas vezes mais do que dizem ganhar, julgando pelo número de impostos por ele exigido. Durante os meses de outono, quando as frotas de verão do norte estão magras e antes de chegar a época de *A Face do Caos* velejar novamente para climas mais ao sul a fim de continuar seus ataques, Azzur parece inventar um novo (e quase sempre idiota) imposto toda semana, apenas para se divertir!

Entre os impostos regulares estão os seguintes:

Imposto Sobre Propriedade — Cobrado anualmente, 9 por cento do valor total de uma casa particular (isso inclui mobília, propriedade, criação etc.) e 5 por cento de um negócio.



Imposto do Portão — Arrecadação para venda de mercadorias, permite: 2 Moedas de Ouro por um dia, 12 MO por uma semana, 50 MO por um mês ou 550 MO por um ano. Nada mais é possível sem uma permissão de comerciante (ou sem subornar os guardas do portão, é claro). Várias vezes também pode haver um imposto sobre o uso do portão, arrecadado por Lord Azzur ou por um guarda espertinho do portão (para descobrir o valor do imposto cobrado, jogue um dado, subtraia 1 e o resultado final é a quantidade de MO que está sendo arrecadada nesse dia em particular). Este imposto se aplica tanto a quem sai da cidade como a quem entra.

Arrecadamento por Embarcação — Exceto pelos navios piratas filiados ao bando de Lord Azzur, todas as outras embarcações com mais de sete metros devem pagar 1 MO por metro no imposto pago semanalmente. Embarcações mais curtas pagam uma taxa única de 4 MO por semana.

Arrecadação por Comércio Rio Acima — Todas as embarcações que passem pelo arco de rio junto ao palácio de Azzur, subindo ou descendo a correnteza, devem pagar 25 Moedas de Ouro.

Taxas das Guildas — Normalmente 10 por cento dos ganhos de uma pessoa, sujeitos à consciência do indivíduo e às necessidades da guilda.

Outras Arrecadações — Nas últimas arrecadações impostas por capricho por Azzur ou pelo capitão da Guarda da Cidade incluem-se aqueles com barba, pessoas carecas, não-humanos, pessoas altas e gordas, construções com mais de dois andares, construções com menos de dois andares, aventureiros, crianças, o número de ratos em uma casa e assim por diante. As arrecadações normalmente são impostas por alguns dias antes que os mestres de guilda visitem Lord Azzur e ameacem fechar a cidade; normalmente ele compartilha uma pequena parte da arrecadação e concorda em interromper o imposto — por enquanto (toda semana é imposta uma nova arrecadação — resultado de 1 em 1d6).

O Clima em Blacksand

Por situar-se na costa, Porto Blacksand apresenta uma grande variedade de clima, que chega a mudar várias vezes em um dia. Para descobrir qual será o clima em um deter-

minado dia, ou em um determinado momento, jogue 3d6 e consulte a Tabela a seguir, usando a coluna para o mês apropriado (veja *Titan* para obter maiores detalhes sobre os meses). Para o dia seguinte, há uma boa chance de que o clima seja o mesmo do dia anterior: a chance é de 2 em 6, se for primavera ou outono e 3 em 6 se for verão ou inverno. Se o clima não for o mesmo, jogue contra a Tabela a seguir.

	Primavera (Destrancar—Semear)	Verão (Esquentar—Observar)	Outono (Ceifar—Fechar)	Inverno (Trancar—Escuro)
Onda de calor	—	3	—	—
Calor	3	4—5	3	—
Sol	4—5	6—7	4	3
Claro	6—7	8—9	5	4
Brisa	8	10	6	5
Nublado	9—10	11	7—8	6
Bruma	11	12	9—10	7
Vento	12	13	11	8
Encoberto	13	14	12	9—10
Chuva Leve	14—15	15—16	13	11
Chuva Pesada	16	17	14—15	12—13
Nevoeiro	17	18	16—17	14—15
Neve e Chuva	18	—	18	16
Neve	—	—	—	17—18

A maioria é auto-explicativa. "Bruma" é só um russo leve, enquanto que "nevoeiro" é realmente muito denso, com visibilidade de apenas alguns poucos passos. "Neve" na média de 10—60 centímetros (jogue 1d6 e multiplique o resultado por 10) por dia. É claro que o Mestre tem a liber-

dade de escolher exatamente como estará o tempo, pelo propósito da aventura, seja para tornar as vidas dos Aventureiros um pouco mais difícil.

Dando Uma Volta

Porto Blacksand não é tão grande que não possa ser atravessada à pé, mas o estado das estradas principais é tão ruim que cruzá-las torna-se uma grande dor de cabeça. A lama e a sujeira nas ruas podem alcançar de 10 a 60 centímetros, fazendo com que, para um Anão, cheguem à cintura! Nas estradas menores, nas vielas e locais semelhantes, a lama pode alcançar de 0 a 20 centímetros de altura (jogue um dado: divida o resultado por 2, diminua 1 e então multiplique por 10). Chuva Pesada em algum dia acrescenta 10 centímetros de lama em qualquer estrada, enquanto Chuva Leve acrescenta 5 centímetros.

Tudo isso por uma caminhada. Para quem puder pagar, há também carruagens e liteiras. Elas podem ser encontradas para alugar nas três praças da cidade e junto aos embarcadouros — apesar de haver partes da cidade aonde não

podem ir ou que não irão, principalmente depois que escurecer.

As carruagens podem ser alugadas, com condutor, para uma viagem, por um dia ou por uma semana. Normalmente os preços são 2 MO por viagem, por pessoa, ou 10 MO por dia ou 50 MO por semana, por carruagem. Estes preços não incluem a gorjeta do condutor, que se espera que o cliente dê (metade da Escala Social da pessoa em Moedas de Ouro é uma boa indicação para se chegar a uma quantia razoável).

Liteiras são alugadas apenas para viagem, custando 3 Moedas de Ouro, mais a gorjeta. As liteiras carregam apenas uma pessoa, são porém muito mais privativas do que as carruagens abertas. A corrida é igualmente acidentada; mas muitos se consolam com o fato de que não terão de andar com lama e sujeira até os joelhos pelas ruas. Note que várias gangues de ladrões fingem-se de operadores de liteiras: uma vez com um passageiro a bordo, simplesmente levam-no para uma viela escura e lhe roubam todos os seus bens antes de partirem novamente, levando a liteira consigo.

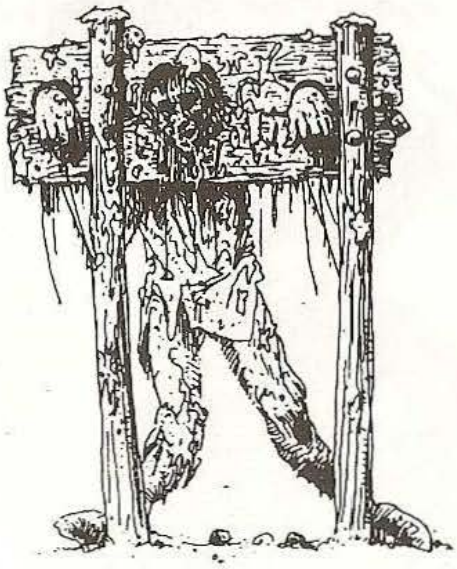
O Rio Bagre está sempre cheio de pequenos barcos ansiosos por levarem pessoas para subir e descer o rio durante as horas diurnas, cobrando 1 Moeda de Ouro por viagem.

Crime e Punição

Porto Blacksand pode ser um caótico covil de ladrões, assassinos e piratas, mas tem algumas leis. Na verdade, tem centenas, se não milhares de leis, inventadas por Lord Azzur e impostas por seus guardas vestidos de negro. Algumas, é claro, são bastante lógicas: assassinato, invasão e roubo são punidos regularmente. Contudo, aqueles que são punidos nem sempre são os que realmente cometeram o crime. Muitos criminosos são capazes de fugir à justiça subornando os guardas ou as testemunhas, ou silenciando a vítima. A Guilda dos Ladrões, como é de se esperar, montou toda uma rede de subornos e negócios organizados para assegurar que suas atividades permaneçam sem serem perturbadas por interferência externa. Outras guildas e as famílias mais antigas de Blacksand, mais inclinadas ao crime, também fazem força para manter seus servos fiéis fora das garras da lei.

Apesar de toda essa corrupção, também há situações em que um criminoso é pego e levado a julgamento. Se seus Aventureiros forem pegos pela Guarda da Cidade e acusa-

dos de um crime, seja verdade ou não (e é mais provável que não o seja), você pode usar as observações que se seguem para determinar o que lhes ocorrerá. É claro que, se os dados indicarem que o personagem será levado à morte, certifique-se de que esse resultado desastroso não destrua toda sua aventura!



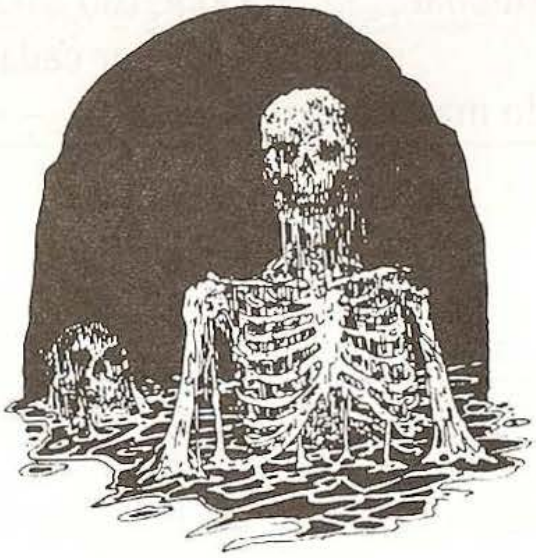
Aprisionamento: Existem celas de prisão nas casas junto a cada portão da cidade, e cada um dos sete distritos da cidade tem um fortim da Guarda da Cidade com mais celas. Uma prisão junto a um portão tem espaço para oito prisioneiros; um fortim tem espaço para 8—18 (jogue 2d6 e some 6). Muito de vez em quando as celas podem ser apenas para um ou dois prisioneiros, mas é mais provável que haja mais; as instalações são muito primitivas. Há celas mais protegidas — e ainda mais sujas — na rede de masmorras sob o palácio de Azzur, onde terminam todos os sentenciados ao aprisionamento ou tortura. Os criminosos considerados perigosos são imediatamente levados para as masmorras. Fugas das prisões junto aos portões são bastante comuns, mas é muito incomum saber-se de fugas das masmorras do palácio.

Uma estada na prisão antes de um julgamento pode durar de 1 a 6 dias (1d6). Nunca se ouviu falar em fiança; um criminoso com dinheiro suficiente para tal simplesmente suborna quantos guardas forem necessários para deixá-lo livre!

O Julgamento: É sugestivo do estado geral de Blacksand que nove entre dez acusados que chegam a julgamento são considerados culpados e sentenciados. Apesar da aparente impossibilidade, ainda existe a chance remota de ser liberado. A maioria das ofensas é resolvida no Tribunal da Cidade, um prédio bastante espalhafatoso na Rua da Lã. Apenas os grandes criminosos e de alta classe (e aqueles com bastante influência ou dinheiro) têm o privilégio de serem julgados pelos tenentes de Lord Azzur, ou até mesmo pelo próprio. O tribunal de Azzur, às vezes, pode ser mais favorável aos de maior Nível Social, mas nem sempre. Ofensas contra uma guilda normalmente são por ela julgadas em uma reunião especial.

O primeiro estágio é conseguir um advogado (em termos de jogo, um NPC com Habilidade Especial em *Leis*); há

vários advogados independentes que trabalham no Tribunal da Cidade. Todas as guildas têm um advogado para ser usado por seus membros — apesar dele precisar de permissão especial para representar o acusado em julgamentos da guilda. A maioria dos advogados insiste em receber uma taxa antes de fazer qualquer coisa por um cliente (normalmente sua Habilidade em *Leis* vezes a Escala Social do réu, em Moedas de Ouro), apesar de alguns poucos aceitarem esperar até que o caso esteja encerrado e não cobrarem quando de uma condenação.



Então o julgamento é convocado. Pode ser muito divertido fazer os Aventureiros passarem pelo julgamento, julgarem suas próprias performances e darem a sentença. Porém, nem sempre isso é possível. Então, para um julgamento rápido e fácil, use a Tabela de Sentenças para determinar a sentença dada pelo tribunal. Jogue um dado, some a Habilidade de *Leis* do advogado (ou HABILIDADE do réu caso ele esteja conduzindo sua própria defesa), some a Escala Social do réu e acrescente quaisquer outros modificadores das Tabelas que se seguem:

Modificadores para Julgamento	
Julgado pelo Tribunal da Cidade	— 4
Julgado pelo Tribunal da Guilda	0
Julgado pelos tenentes de Azzur	— 1 a — 3 (dado)
Julgado por Azzur	— 4
Sem a Habilidade Especial *Leis*	— 3
Resistiu à prisão	— 1
Matou Guarda da Cidade	— 3 (e mais julgamento)
Repetiu um crime anterior ou semelhante	— 1 por repetição
Ficha criminal	— 1
Já foi banido da cidade	— 2
Suborno do tribunal	+ 1 por 100 MO (máximo de + 5 então + 2 por cada 500 MO a mais)
Bom humor do magistrado	— 4 a + 2 (1d6 — 4)

Modificadores para Crime (se o crime não estiver listado, escolha o mais parecido)	
Ilegalmente na cidade; comércio sem licença; bêbado; desobedecer ordens de guarda	0
Suborno; renegar um débito; dirigir desordenadamente; brigar; adulterar mercadorias	— 1
Culto ilegal; roubo pequeno; agressão; esgrimir; receber mercadorias roubadas	— 2
Roubo; incêndio menor; organizar culto ilegal; assaltar; evitar impostos	— 3
Roubo grande; rapto; incêndio maior; banditismo; extorsão	— 4
Assassinato; pirataria*	— 5
Ajudar e induzir	por crime completo, menos 2 (a 0)

* — *Por algum motivo oculto, pirataria é a menos comum das acusações nos tribunais de Blacksand.*

Sentença	
até 5	Morte * †
6	Mutilado *
7	Tortura — perda permanente de 0—5 pontos de HABILIDADE (1d6 —1) e 1—3 pontos de ENERGIA
8	Chicoteado — perda permanente de 1 ou 2 pontos de ENERGIA
9	Aprisionado — o tempo que ficou preso vezes 5
10	Aprisionado — o tempo que ficou preso vezes 3
11	Aprisionado — o tempo que ficou preso vezes 2
12	Escravizado — de 4 a 24 anos (4d6), a menos que fuja ou compre a própria liberdade †
13	Preso *
14	Trabalhos forçados *
15	Tronco — na Praça do Mercado por 2—12 dias (2d6)
16	Tronco — na Praça do Mercado por 1— 6 dias (1d6)
17	Legal — Escala Social vezes 100 Moedas de Ouro
18	Legal — Escala Social vezes 1— 6 Moedas de Ouro
19	Banido de Porto Blacksand †
20	Absolvido
21	Absolvido
22	Caso encerrado — sem registros
23	Caso encerrado — sem registros
23+	Julgamento favorável — ganha Escala Social vezes 10 Moedas de Ouro dos cofres da cidade!

* — *Veja observações abaixo.*

† — *Todas as propriedades tornam-se da cidade [ou seja, de Lord Azzur].*

Morte — Jogue dois dados para determinar o método: 2. Esquartejado por quatro cavalos; 3. Asfixiado; 4. Impalado; 5. Lançado de uma catapulta; 6. Decapitado por machado; 7. Afogado; 8. Queimado na estaca; 9. Enforcado; 10. Enviado para arena de gladiadores; 11. Alimento para as Feras de Folhas.

Muitos dos que são mortos são executados na Praça do Executor e seus corpos (ou o que restou de seus corpos) colocados, como aviso para outros, em estacas ou patíbulos em toda a cidade ou ao longo da cidade que leva aos portões da cidade.

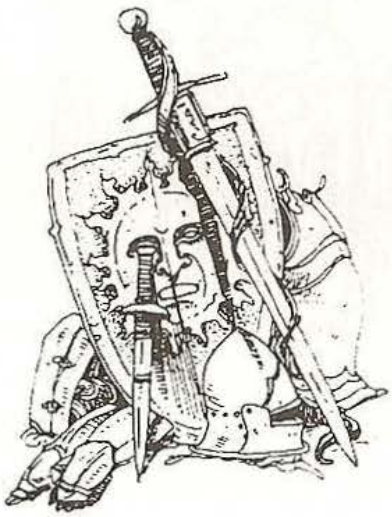
Mutilado — Jogue um dado para determinar que parte: 1. Dedo; 2. Mão; 3. Braço; 4. Nariz; 5. Orelha; 6. Olho.

Preso — Jogue dois dados para saber a duração da sentença: 2. Um dia; 3. Uma semana; 4. Duas semanas; 5. Um mês; 6. Seis meses; 7. Um ano; 8. Dois anos; 9. Três anos; 10. Cinco anos; 11. Dez anos; 12. Vinte anos.

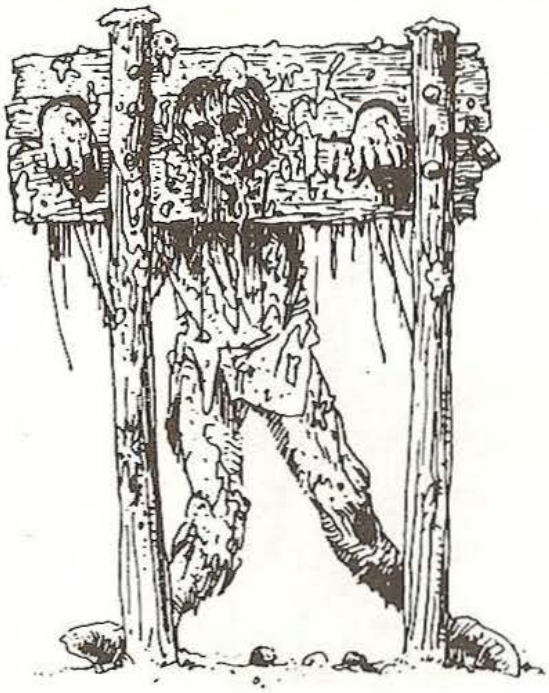
Note que cada sentença de 20 anos ou mais é considerada como prisão perpétua.

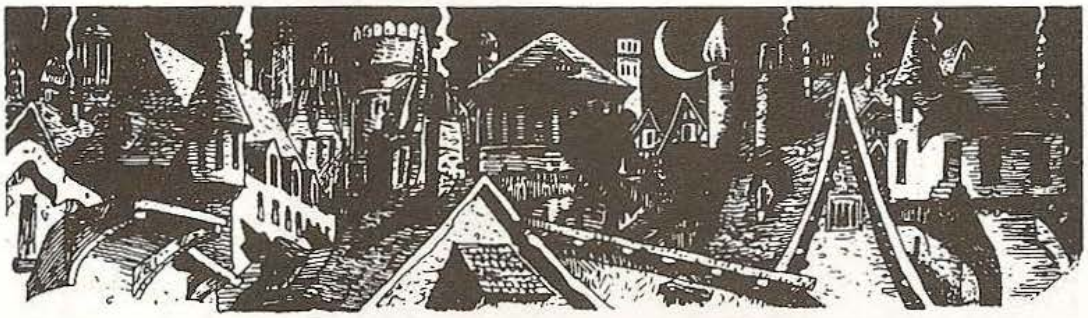
Trabalhos forçados — O condenado deve trabalhar de 1 a 6 anos para a cidade, recebendo apenas pagamento nominal. Os detalhes são deixados ao mestre, mas entre eles devem estar incluídos remar nas galés piratas de Lord Azzur, tapar buracos nas ruas, juntar-se a empreendimentos criminosos da Guarda da Cidade, explorar os esgotos mais subterrâneos etc.

Apelar: É possível apelar por clemência para Lord Azzur, para quaisquer sentenças na Tabela que somem 10 ou menos. As apelações são ouvidas no último dia do mês, e o réu passa este tempo na prisão. No dia da apelação, o réu é levado sob pesada guarda a um pequeno aposento com uma janela de treliça, onde seu advogado pode juntar-se a ele. Joga-se novamente contra a Tabela de Sentenças, sem se jogar para o humor de Azzur. Velhos subornos não são levados em consideração; pode-se fazer um novo. A sentença final de Azzur é irreversível. Note também que há 1 chance em 6 (1 em 1d6) de que Lord Azzur insista em que o advogado do réu, e possivelmente quem mais estiver presente, seja condenado à mesma sentença.



Julgamento por Combate: Em circunstâncias especiais, a acusação, o réu ou o magistrado podem pedir que o julgamento seja decido em um julgamento por combate. Isso envolve que o réu enfrente alguém, até a morte, na Arena de Esportes (Distritos dos Jardins). O oponente normalmente será alguém apontado pelo outro lado no caso, e terá características exatamente iguais às do réu. O outro lado também escolhe as armas usadas; em muitos casos escolhe uma arma muito bizarra com a qual seu guerreiro tenha uma Habilidade Especial, como, por exemplo, armas de gladiadores: rede, chicote e tridente. A luta é sempre apresentada como o ponto alto de uma noite de contendas entre gladiadores nas justas semanais da Arena de Esportes, assistidas por centenas de pessoas. Inclusive, faz sentido que os amigos do réu apostem alto no oponente para assim cobrirem o custo do funeral!





Rumores da Cidade

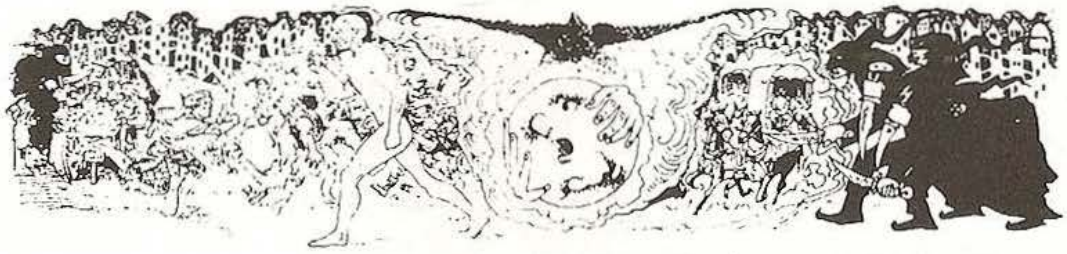
O que se segue são exemplos do tipo de fofocas e meias-verdades que qualquer pessoa pode recolher no decorrer de algumas poucas horas bebendo em qualquer taberna de Blacksand ou conversando na Praça do Mercado. Fazer com que quaisquer dos rumores seja real depende inteiramente do Mestre, que pode usar alguns deles como base de uma outra aventura fabulosa, estabelecida aqui mesmo na Cidade dos Ladrões! (Jogue dois dados de cores diferentes e leia, respectivamente, as "dezenas" e as "unidades".)

11. Membros de uma nova gangue, os Gatos da Navalha, bloquearam a Rua Sinuosa e estão cobrando uma taxa de todos que desejam passar.
12. O Mestre-Ladrão Sr. Alden viu o rosto de Lord Azzur e sobreviveu.
13. Alguém acabou de transformar um mendigo irritante em sapo na Viela do Limo.
14. Um corpo foi retirado do rio e tem a palavra "Sargon" gravada na testa.
15. Um mendigo chamado Urduin conhece uma entrada secreta nas masmorras do palácio.
16. Um Goblin acabou de ser visto voando em volta da torre de Brabantius usando um par de asas artificiais.

21. Os cabeças da Guilda dos Assassinos encontram-se no Dia de Festa no aposento posterior da Moeda de Prata.
22. Esta manhã, um mercador de vinho encontrou uma estranha poção em um carregamento vindo de Arantis.
23. Uma das águias da Torre da Águia acabou de levar um bebê de um balcão na Rua do Moinho.
24. O estalajadeiro de o Leitão e o Sapo é realmente um Lobisomem.
25. O mercador Silas Whitebait acabou de ter uma imensa gema roubada por um macaco treinado.
26. A galé pirata *O Crânio em Esplendor* acabou de ser afundada, bloqueando a saída do Rio Bagre.
31. Uma carroça virou na Rua do Mercado, soltando um Dracon.
32. O mercador Arboros Zukk está à procura de guarda-costas para uma viagem às Colinas Moonstone.
33. Lord Azzur acabou de deixar o porto a bordo de *A Face do Caos* para um local de pirataria nos mares do sul.
34. Alguém está pondo veneno na cerveja de O Troll Sem Cabeça e na de O Carrasco Gargalhante.
35. O mago Nicodemus acabou de transformar o Capitão da Guarda da Cidade em um porquinho-da-índia.
36. Effie Pipe tem um monte de tesouro escondido na adega de sua floricultura.
41. Uma carroça coberta virou na Rua das Facas, espalhando pelas ruas centenas de moedas de 3 MP.
42. Um velho sábio Hamakei está reunindo gente na Guilda dos Mercenários para uma perigosa missão no Deserto dos Crânios.
43. O Mestre-Ladrão, Rannik, será executado por assassinato em catapulta ao meio-dia de amanhã, a menos que ele possa provar sua inocência.

44. A Estalagem O Minotauro e o teatro estão em chamas.
45. Um novo imposto sobre todos os magos e feiticeiros começa a ser cobrado hoje.
46. Os irmãos Kobassi procuram por alguém sem escrúpulos para um trabalho perigoso.
51. Um feiticeiro do Mal chamado Zanbar Bone está aterrorizando uma cidade a três dias de cavalgada de Blacksand.
52. Na noite passada, um misterioso Elfo jogando Aposte Sua Vida na Rua Lugar Nenhum ganhou 50.000 Moedas de Ouro.
53. Vários Homens-Peixe foram vistos na região do Rio Bagre próximo ao pôr-do-sol.
54. A casa de Zuvember, o alquimista, acabou de desaparecer em uma nuvem de fumaça púrpura e verde.
55. Erethrim, o fabricante de velas, tem milhares de Moedas de Ouro secretamente guardadas em casa.
56. Beber dez canecas de cerveja Enevoada lhe dá a força de um Gigante da Colina.
61. O agiota Karashin Virmex está procurando por alguém discreto para um trabalho "delicado".
62. Jaral Tightfist, o mercador de especiarias, é colecionador de itens mágicos raros.

63. Duas dúzias de Guardas da Cidade foram executados por "embolsarem" dinheiro dos impostos.
64. Naba, o acendedor de lampiões, é a pessoa com quem se deve conversar se desejar informações sobre quem sai à noite.
65. O Templo de Sukh procura alguém para recuperar dos esgotos um antigo pergaminho.
66. O famoso gladiador khuliano, Helios Siren, vai se apresentar esta noite na Arena.



BLACKSAND!
AVENTURA
"Uma Sombra Sobre Blacksand!"

Introdução do Mestre

E agora, senhoras e senhores, príncipes e princesas, apresentamos outra excitante excursão aos reinos da aventura fantástica! Sim, sairemos uma vez mais para Allansia, onde os homens são homens, as mulheres são mulheres e, infelizmente, Goblins ainda são Goblins. Uma terra de perigos e temeridades, ou terríveis armadilhas e incríveis tesouros. Já imaginaram...?

As informações que se seguem são apenas para os olhos do Mestre. Se pretende participar desta aventura como Aventureiro, deve parar de ler *agora*! Saber o que vai acontecer estragará seu divertimento no jogo e, muito provavelmente, também o dos outros. Não seja desmancha-prazeres!

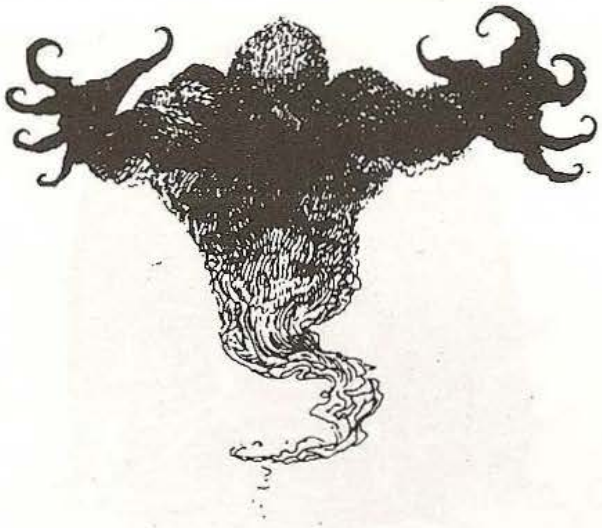
Desculpe, jogador, acho que você não estava concentrado. Por favor, PARE DE LER! Obrigado!

Certo. Depois de jogar os Aventureiros para escanteio por um instante, podemos nos concentrar na importantíssima

questão de nos divertirmos. *Uma Sombra Sobre Blacksand!* é, até agora, a mais longa aventura que lhes apresentamos em Aventuras Fantásticas Avançadas, mas ela usa o mesmo modelo usado em *Dungeoneer* e pode ser preparada e jogada exatamente da mesma maneira.

Em comum com as outras aventuras, ela apresenta uma forma muito específica e estruturada, que esperamos seja mais fácil para você trabalhar. Temos certeza de que você se lembra de tudo, mas segue-se uma pequena recapitulação para rememorá-lo.

A trama é dividida em um número de *Cenas*, que são postas precariamente em ordem, seguindo tanto as ações e decisões dos Aventureiros, e reações de seus adversários, quanto também outros acontecimentos mais ao acaso.

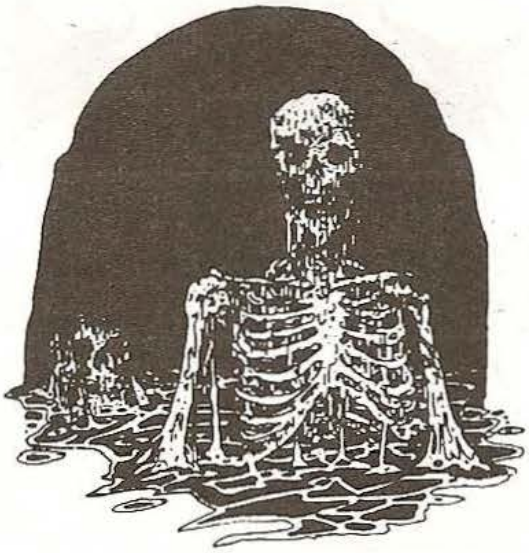


A cada introdução de uma nova cena, descreveremos primeiro o *Local* sob um ponto de vista externo. Essas descrições podem ser lidas em voz alta para ajudar os Aventureiros a visualizar o cenário à sua volta, podendo até mesmo apresentar um mapa ou uma ilustração. Em certas

ocasiões, haverá textos que deverão ser lidos diretamente aos Aventureiros; quando for o caso, o texto virá em itálico, *como este*.

A seguir virá um *Resumo da Trama*, algumas poucas linhas fornecendo uma impressão geral do que deve ocorrer na cena conforme seu desenrolar. Segue-se a *Lista de Personagens*, que inclui todos os Bandidos e NPCs que devem aparecer na cena, com descrições e estatísticas de jogo.

A seção *Acessórios* detalha alguns itens facilmente obtidos e que você pode usar para aumentar a sensação "de realismo" da aventura. Os jogadores sempre gostam de ter algumas coisas para tocar e investigar, e um pouco de esforço de sua parte pode acrescentar muita diversão. Contudo, não se preocupe se não conseguir encontrar o que usar como Acessórios; eles são opcionais, e não obrigatórios.



O núcleo da cena é a seção *Ação!*, na qual você apresenta a situação e permite aos Aventureiros seguirem seu caminho até uma conclusão positiva (assim eles esperam). Esta seção pode conter vários segmentos, e em cada um lhe será

dito o que *supõe-se* acontecer, quando, onde e a quem. Se ocorrer algo inesperado, a seção *Problemas?* fornecerá conselhos sobre como retornar à trama original.

Por fim, há as instruções *Vá Para...*, que permitem que se corte a ação e se vá diretamente à cena seguinte. Nos filmes você nunca se senta e observa enquanto as estrelas passam para a cena seguinte — e nem nós o fazemos: no mundo de Aventuras Fantásticas, a ação apenas se transforma na próxima excitante cena.

Resumo da Aventura

Antes de começarmos a descrever as cenas em particular, eis uma breve sinopse do que irá ocorrer.

Esta aventura é um mistério de assassinato. Os Aventureiros são empregados como guarda-costas de um mercador, mas seu novo mestre é falsamente acusado de matar um homem com quem ele estava negociando. Os Aventureiros logo provam sua inocência, mas eles, então, envolvem-se na procura do assassino. Sua busca os leva à vil cidade-estado de Porto Blacksand, onde devem lidar com a som-

bria e rude Guilda dos Ladrões e um antigo e maléfico culto.

Os Aventureiros

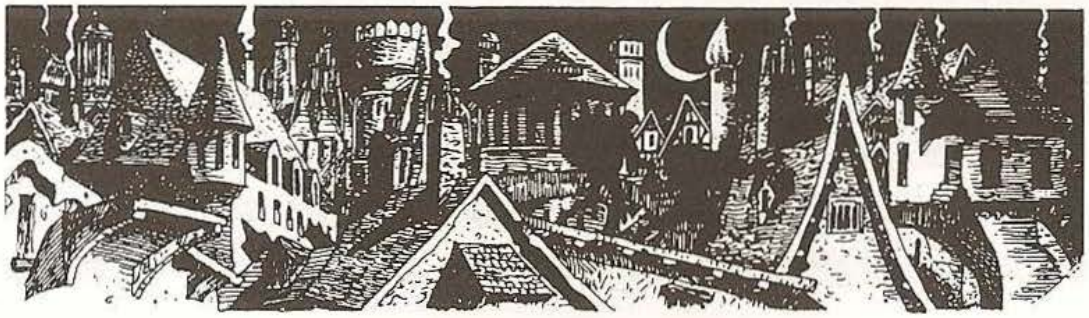
Se você vem jogando o RPG Aventuras Fantásticas Avançado por algum tempo, seus jogadores terão seus próprios personagens com que participar. Se não, eles podem criar novos personagens usando as regras "Criar um Aventureiro" de *Dungeonner* (página 106) ou então podem escolher um dos personagens listados ao final de *Dungeoneer*. Aos Aventureiros é permitido usar as novas regras e habilidades apresentadas antes neste livro, caso você não tenha nada a se opor.

Esta aventura desenrola-se melhor com pelo menos três Aventureiros, caso queiram ter alguma chance em alguns dos perigos que enfrentarão. É melhor não haver mais do que seis Aventureiros, pois você poderá achar difícil mantê-los em ordem. Não há restrições quanto ao tipo de personagens que dele podem fazer parte. Em certos casos, um ou mais Aventureiros podem ter conhecimentos que ajudarão ou atrapalharão o grupo durante a aventura.

Verifique com seus jogadores a fim de descobrir se alguns dos casos a seguir se aplicam:

Aventureiros de *Dungeoneer*: Se algum dos Aventureiros tomou parte na aventura de *Dungeoneer "A Vingança do Feiticeiro"* (e temos a esperança de que alguém tenha tomado), ele já estará familiarizado com Porto Blacksand pois já esteve lá antes. Em particular, ele terá dois amigos especiais: Halim Thrumbar, o mercador, que é também um espião do Rei Salamon, e Nicodemus, o sábio. Isso pode tornar as coisas um pouco mais fáceis para todos pois ele saberá a quem procurar para obter informações confiáveis. Por outro lado, ele pode estar na lista de "procurados" de Lorde Azzur, caso tenha matado algum de seus guardas Troll no decorrer da aventura. Além disso, deve lembrar-se do nome de Sargon, e portanto terminarão esta aventura sentindo-se preocupados e culpados.

Afora isso, você necessitará verificar quais (se houver algum) dos Aventureiros tem a espada mágica do Príncipe Erechion, tirada do Templo de Hydana. Nesta aventura, os Aventureiros enfrentarão vários demônios que podem ser feridos apenas por magia, portanto anote quaisquer outras armas mágicas que os Aventureiros possam ter. Lembre-se de não demonstrar a razão de verificar essas questões — há poucas coisas tão divertidas quanto observar a expressão de

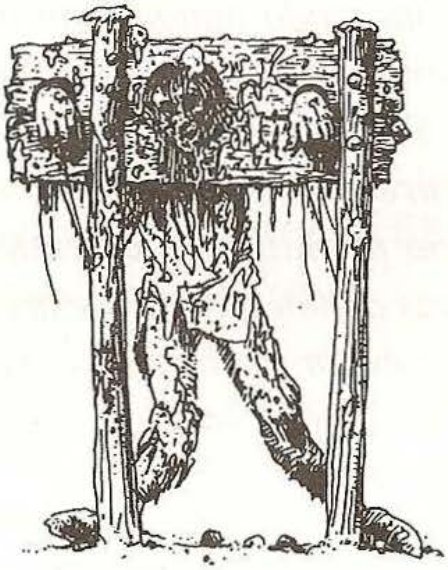


infelicidade de um Aventureiro que acabou de acertar um golpe poderoso em um monstro e descobre que a criatura parece estar incólume. Não queremos estragar a surpresa, não é mesmo?

Um Aventureiro de *A Cidade dos Ladrões*: Um (e *somente* um) dos Aventureiros pode ser o personagem que participou do livro-jogo *A Cidade dos Ladrões* (Aventuras Fantásticas 4). Ele também sabe um pouco sobre Porto Blacksand e é conhecido de Nicodemus. Ele é quase certamente procurado pelo assassinato de um dos guardas de Lorde Azzur (Sourbelly, o Troll) e — a menos que o Arquebispo Kalivan a tenha removido durante "*A Vingança do Feiticeiro*" — ele será facilmente reconhecido devido a uma tatuagem de um unicórnio branco e um sol amarelo na testa.

Um Aventureiro de *O Ladrão da Meia-Noite*: Finalmente, um (e apenas um) dos Aventureiros pode ser o personagem que foi o herói do livro-jogo *O Ladrão da Meia-Noite* (Aventuras Fantásticas número 29). Ele terá uma vantagem

considerável, pois nasceu e cresceu em Porto Blacksand e é membro da Guilda dos Ladrões. Ele também é bem conhecido de Brass, o mercador, e de Rannik, o Mestre-Ladrão, que aparecem nesta aventura. Devido a essa vantagem, arranjamos para que a vida dele seja um pouco mais difícil. Se algum dos jogadores desejar usar este Aventureiro, leia-lhe o roteiro abaixo. Não lhe diga que a aventura o levará de volta a Porto Blacksand, pois ele é capaz de se apavorar logo de saída!



Após seu bem-sucedido teste de aprendizado, como relatado em O Ladrão da Meia-Noite, *você teve uma carreira curta mas feliz na Guilda dos Ladrões de Porto Blacksand. Durante esse tempo, você se tornou amigo de Rannik, o Mestre da Guilda. Conheceu também o mercador Brass, que o ajudou com seu teste e que trabalha muito próximo da Guilda. Com o passar do tempo, você descobriu que as operações de Rannik nada mais eram do que parte de uma imensa organização do submundo, cujos líderes ja-mais foram conhecidos. Existiam várias outras facções, cada uma com seu próprio mestre, como Rannik. Uma dessas gangues era dirigida pelos rudes e sanguinários irmãos*

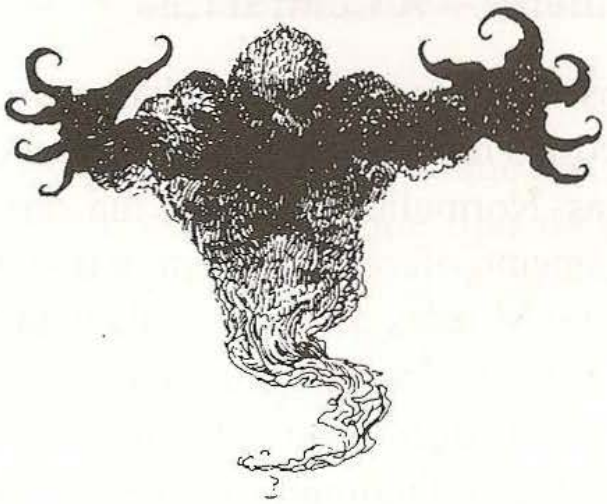
Kobassi que, todos assim o diziam, estavam sempre tramando para assumir o poder da Guilda.

Uma noite na Taberna O Leitão e o Sapo, você foi forçado, em autodefesa, a enfiar sua faca entre as costelas de um rufião bêbado que tentava quebrar seu crânio com uma mesa. Infelizmente, descobriu-se que o tal homem era um dos guarda-costas dos irmãos Kobassi. Eles não ficaram muito felizes em perdê-lo. Rannik o informou que, segundo as regras da guilda, tendo matado um irmão ladrão, você agora poderia ser levado a julgamento e possivelmente seria condenado à morte. Como não lhe seria permitido encontrar os Mestres secretos da Guilda que julgariam o caso, não lhe seria permitido se defender. Rannik poderia falar por você, mas achou que os Mestres provavelmente o condenariam, para evitar problemas com os irmãos Kobassi. Seu conselho foi de que você deveria fugir da cidade, e foi exatamente isso o que você fez.

Desde então você já fez seu nome como aventureiro nas regiões selvagens de Allansia, mas sempre ficou de olho para o caso dos irmãos Kobassi colocarem um assassino à sua procura. Você não tem nenhuma idéia do que houve em Porto Blacksand desde sua partida. Rannik ainda está vivo e dirigindo sua velha gangue? Os Kobassi venceram em sua ambição de assumir a Guilda? Você não sabe, e nem se atreve a voltar para descobrir.

Começando a Jogar

Os melhores filmes de aventura começam com os Aventureiros sendo jogados no meio da ação, muitas vezes tendo pouca ou nenhuma idéia de como chegaram a tal situação.



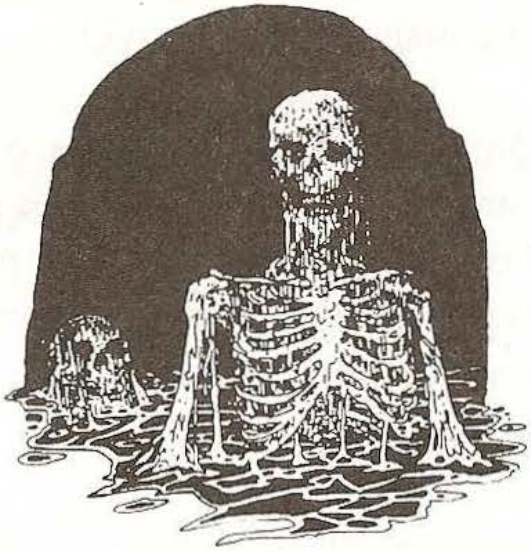
Você tem *essa* informação, ou de uma curta introdução mostrada na tela no início do filme, ou de *flashbacks*, mais adiante. Isso é proposital; o diretor do filme tenta conquistar sua atenção o mais rápido possível.

Esta técnica funciona muito bem para o RPG Aventuras Fantásticas Avançado, e muitos jogadores preferem se você começa sem *flashbacks*. Em um instante, portanto, forneceremos um roteiro de "início rápido" para fazer com que você e os Aventureiros cheguem logo ao âmago da ação com um mínimo de complicações.

Porém, há jogadores que gostam de participar da história desde o início. Caso seus jogadores sejam assim, ou se você tiver bastante tempo e vontade para uma aventura ainda maior, apresentaremos algumas idéias para cenas que podem ser jogadas como se pertencessem aos créditos iniciais de um filme de aventura. Diferente da aventura-título, essas cenas não são descritas por completo e você precisará imaginar vários detalhes, bem como estar no papel do mercador que estiver contratando os Aventureiros.

Cena Introdutória — A Contratação

Nesta cena, os Aventureiros respondem a um anúncio que pede guarda-costas mercenários para escoltar uma caravana de mercadorias. Normalmente, este é um serviço entediante, mas o pagamento oferecido é bom, e isso os interessará. A quantia de 200 Moedas de Ouro é ridiculamente alta para tal serviço! Talvez eles estejam indo para algum lugar perigoso. A competição é grande, mas os Aventureiros conseguem o trabalho facilmente (sobretudo se forem bem-conhecidos em Salamonis como as pessoas que salvaram a Princesa Sarissa e mataram Xortan Throg — veja *"A Vingança do Feiticeiro"*).



Descobre-se que estão todos indo para uma vila a 35 quilômetros de Porto Blacksand, que farão negócio com um homem desse local, e que voltarão para casa. Mas o mercador que o está contratando, um camarada mirrado chamado Waldo, tem tanto medo da cidade maléfica que deseja que os maiores aventureiros de Allansia viagem com ele. É uma situação estranha, mas ele está pagando bem e até mesmo

Aventureiros, às vezes, têm de ganhar dinheiro para poder comer.

A questão principal, nesta cena, é que os Aventureiros conheçam Waldo e descubram que tipo de pessoa ele é. Uma descrição completa do covarde mercador é dada mais tarde nesta seção. Caso deseje, você pode usar tal informação e a contida no roteiro "início rápido" para um diálogo.

Na Estrada

Proteger uma caravana de mercadorias é um trabalho entediante, mas nunca deixa de haver algum incidente. Allansia é um lugar selvagem e freqüentemente sem lei, nele há muitas criaturas desesperadas — humanas e não-humanas — que vivem de roubar em estradas. Para manter a perícia dos Aventureiros em dia, seria uma boa idéia fornecer um pequeno entretenimento ao longo do caminho. Fazê-los ser emboscados por bandoleiros na floresta, ou atacados por um grupo de Orcs à noite.

Antes de começar uma cena como esta, é importante estabelecer exatamente onde os Aventureiros e quaisquer outros personagens se encontram. Para uma emboscada você precisa saber a ordem de marcha da caravana. Onde os Aventureiros estão posicionados? Eles estão a pé, em carroças ou a cavalo? Para um ataque no meio da noite, precisa saber quem está de guarda, e quando. Não se esqueça de que é impossível dormir usando armadura. Aventureiros que estejam acordando precisarão de uma jogada para se situar e pegar uma arma antes que possam lutar. É preciso mais três jogadas para que consigam vestir a armadura. Personagens sem armadura, ao serem atingidos, devem somar 2 pontos a quaisquer jogadas contra a Tabela de Danos.

A caravana de Waldo tem quatro carroças. Há seis servos com o mercador: quatro para dirigir as carroças e dois de reserva. Os servos não são lutadores. Se houver algum problema, eles se esconderão debaixo das carroças e permanecerão lá!

Waldo, o Mercador

Sendo o homem pago para protegê-los, Waldo estará com os Aventureiros a maior parte da aventura. Ele é um mercador pequeno, mal nutrido e muito, muito nervoso. Até onde vai a trama, ele tem dois propósitos principais. Primeiro, ele é a fonte maior de diversão. Quando pequenos problemas os ameaçam, sempre fica muito preocupado: "Ah, n-não, que t-terrível, que horrível, isso é mesmo um go-goblin?" Se as coisas ficarem realmente ruins, ele provavelmente se enroscará como uma bola e se recusará a olhar.

Além disso, Waldo é um bom meio de jogar os Aventureiros em dificuldades indesejadas. Ele está sempre dizendo as coisas erradas, na hora errada: "Podemos obter um quarto em sua hospedaria, Estalajadeiro? Um de m-meus ho-homens tem p-p-problemas com Lorde Azzur e precisamos de um lu-lugar para n-nos e-e-escondermos." Como deu para perceber, Waldo sofre de uma gagueira permanente, então Aventureiros espertos tomarão nota deste fato e desenvolverão o hábito de interrompê-lo assim que ele abrir a boca — antes que ele estrague tudo.

Já tendo sido consideravelmente rico, Waldo possui roupas muito finas. Infelizmente, os tecidos de boa qualidade tão apreciados pelos ricos mercadores são bem pesados; quando envolvendo o corpo de Waldo, faz com que ele pareça um esqueleto dentro de um saco folgado. Waldo não usa óculos *small horn-rimmed*, mas tão logo eles sejam inventados, ele será a primeira pessoa em Allansia a obter um par.

Waldo é totalmente inútil durante um combate. Apesar de não ser um completo covarde, pode-se ver por sua HABILI-

DADE que não haveria nenhum sentido em nem mesmo tentar. Porém, ele tem alguma utilidade. Quando se trata de dar preço às coisas, Waldo é impagável. Ele sabe os preços justos de todos os itens comuns, em muitos casos recebendo até uma contribuição monetária. Porém, como a todo mundo, o verdadeiro valor de itens raros como uma lâmpada mágica pode lhe escapar.

WALDO, O MERCADOR HABILIDADE 3 ENERGIA 8

Habilidades Especiais: Barganha (15), Etiqueta (10), Conhecimento do Mundo (8)

Escala Social 5 *Sem armas*

Roteiro Para Início Rápido

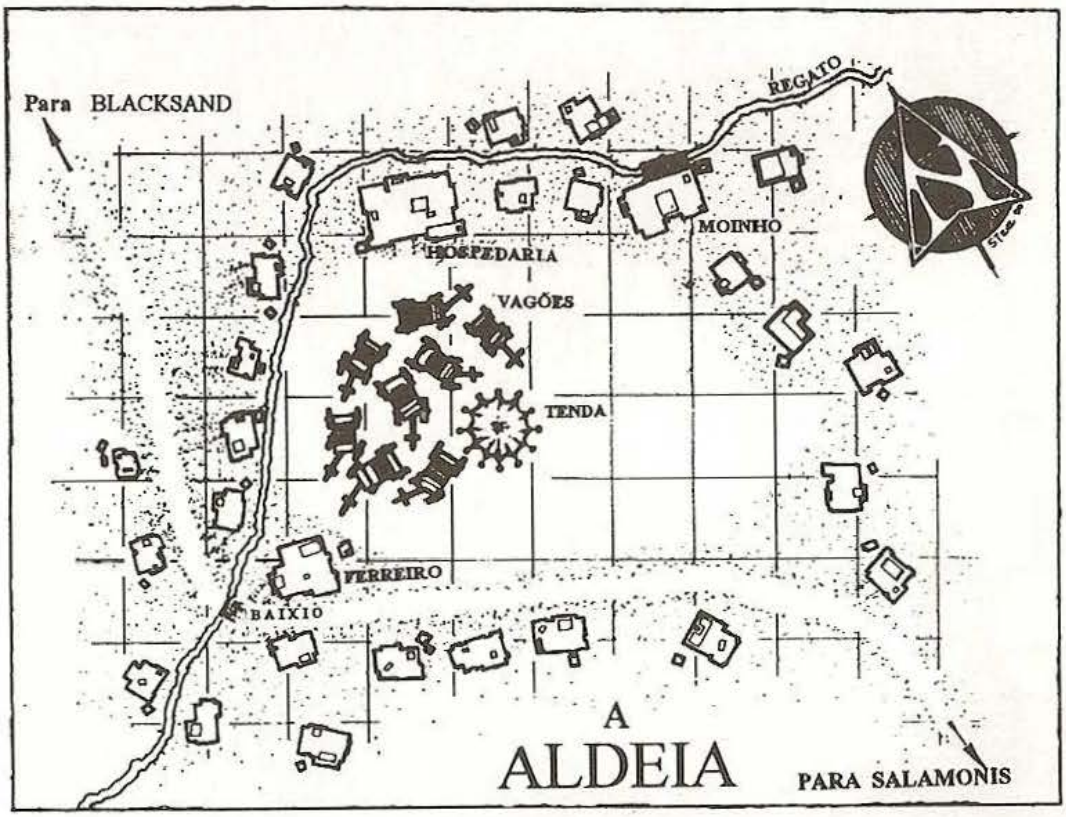
Se desejar entrar direto na ação ou não tiver tempo para realizar as cenas introdutórias, leia o seguinte roteiro para seus jogadores antes da primeira cena:

Waldo, o mercador, passa por tempos difíceis. Uma terrível tempestade no mar afundou a frota que levava suas mercadorias, deixando-o profundamente endividado com agiotas, e este homem outrora próspero foi forçado a rodar por Allansia com seus vagões em vez de sentar-se comodamente em casa, contando seu dinheiro. Necessitado de dinheiro com urgência, Waldo fez um grande negócio com um homem chamado Brass. Infelizmente, o tal

homem vive em Porto Blacksand. Waldo não é o tipo de homem de arriscar sua vida nesse *vil local. Em vez disso, marcou para encontrar com Brass na pequena aldeia de Meerham, ao sul de Blacksand uns dois dias de viagem. Só por precaução, ele contratou alguns dos melhores aventureiros de Allansia como guarda-costas.*

Agora vá para a **Cena 1**.

Cena 1 — Meerham



Local

Meerham é uma pequena e tranqüila aldeia, aninhada nas suaves colinas a cerca de 35 quilômetros quase ao sul de Porto Blacksand. O pequeno regato que a atravessa continua para sul até juntar-se ao Rio Águas Brancas. A aldeia tem a indústria local habitual: um moinho, um ferreiro,

uma estalagem, a loja do carpinteiro e muitas fazendas; como é próxima da costa, muitos aldeãos também aprendem a viver da pesca. Mas ninguém constrói uma aldeia na Costa dos Ossos propriamente dita, devido aos perigos dos piratas que passam indo e vindo de Porto Blacksand.

Mostre aos Aventureiros o mapa da aldeia ou, caso esteja usando miniaturas, desenhe-a em uma grande folha de papel.

Todas as casas são cobertas com colmos, e muitas são totalmente de madeira. Brass já chegou e seus vagões e tendas estão espalhados em volta do centro aldeia. Ele educadamente tomou conta de metade da área disponível, deixando o restante da área livre para Waldo e sua caravana. Próximo a ele, e espalhados entre as tendas e os vagões, há vários guardas armados. Um pequeno grupo de aldeãos encontra-se de pé no centro da área. Crianças pequenas observam curiosas das portas das casas.

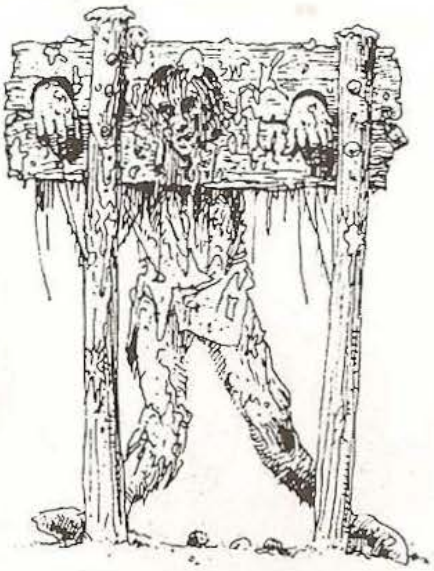
Resumo da Trama

Brass é assassinado em sua tenda. A única pessoa com ele no momento é Waldo.

Lista de Personagens

Brass, o Mercador. O homem de Porto Blacksand tem altura mediana mas é bem musculoso e possui um ar de autoridade. Diferentemente de Waldo, parece o tipo de pessoa que pode cuidar de si perfeitamente bem. Suas roupas são de boa qualidade, apesar de não serem tão finas quanto as de Waldo.

Veldik é o capitão dos guardas de Brass. Ele fica ao lado de seu mestre quando os Aventureiros se aproximam, uma das mãos pousada no punho da espada. Se o Aventureiro de *O Ladrão da Meia-Noite* estiver no grupo, ele pode (se sentir vontade para tal) dizer a seus colegas que Veldik é conhecido em Blacksand como excelente espadachim. Se nenhum dos Aventureiros tiver uma arma mágica, a espada de Veldik será encantada, permitindo-lhe acrescentar 1 ponto por jogada na Tabela de Danos. Veja a seção *Problemas* da **Cena 2** para uma explicação.



VELDIK HABILIDADE 10 ENERGIA 19

Habilidades Especiais: Espada (12), Conhecimento de Cidade — Blacksand (11)

Escala Social 4 *Espada*

Os guardas de Brass são militares de boa qualidade, apesar de individualmente não serem páreo para os Aventureiros. Deve haver dois guardas para cada Aventureiro.

GUARDAS cada HABILIDADE 9 ENERGIA 16

Escala Social 3 *Espada*

Mokum. No centro do grupo de aldeães está Mokum, o Moleiro. Como o homem mais rico e mais importante da aldeia, é o responsável por lidar com estranhos. Mokum é um diplomata capaz, mas se houver uma luta, tentará evitar combate.

MOKUM HABILIDADE 7 ENERGIA 12

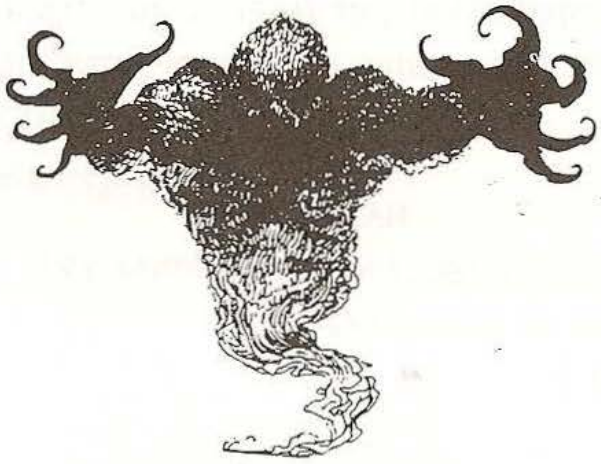
Habilidades Especiais: Barganha (9), Trapaça (10), Conhecimento do Mundo (10)

Escala Social 3 *Adaga*

Acessórios

Se você normalmente usa miniaturas para ajudar a realizar suas lutas, deve montar essa cena de modo bem certinho para que os Aventureiros possam visualizar o local para onde estão indo. As construções podem ser feitas de cartolina ou usando-se blocos de construção. Se estiver com pressa ou se não for bom nesse tipo de coisas, simplesmente corte as formas em papel e escreva o que são no local correto.

Descobrimos que um meio barato e flexível de mostrar o terreno para cenas de luta é usar um tabuleiro caseiro e canetas hidrográficas ou lápis de cor. Para isso não precisará mais do que várias folhas de papel coladas e que cubram quase toda a superfície da mesa usada para jogar. Escolha uma cor pálida (amarelo-claro, um tom semelhante) e tente estabelecer um padrão que lhe seja útil — nós usamos hexágonos, muito úteis, para controlar as distâncias percorridas pelos personagens. Você pode desenhar casas, rios, e outras características do terreno com as canetas coloridas ou os lápis de cor. Quando a luta acabar, é só jogar o papel fora ou guardá-lo para ser reciclado.



Ação!

1. Chegada

Descreva a cena da aldeia para os Aventureiros quando eles chegarem e então continue:

Quando sua caravana entra na área livre da aldeia, algumas crianças mais corajosas correm para fora das casas. Elas tentam dar uma olhada pelas coberturas para ver que fabulosas mercadorias vocês têm para negociar. Outras

olham admiradas suas armas, esperando, talvez, que elas também cresçam e tornem-se famosos aventureiros ao invés de fazendeiros e pescadores.

Um homem baixo e gordo vindo do grupo de aldeões apresenta-se como Mokum, o Moleiro. Ele lhes dá as boas-vindas e a Meerham e espera que tenham tempo de negociar com o povo da aldeia durante sua estada.

Brass acena alegremente para Waldo quando vocês param. "Saudações, bom senhor. Tenho algumas cartas a escrever. Fique à vontade e então talvez queira juntar-se a mim em minha tenda para um copo de vinho. Anseio para realizar negócios com o senhor." Com isso, o mercador abre sua tenda e entra, deixando-a aberta. Vocês têm uma breve visão de uma mesa montada para negócios, duas cadeiras e um saco de dormir.

Pergunte aos Aventureiros o que pretendem fazer. Se não mantiverem um olhar atento aos vagões, algumas das crianças mais corajosas da cidade começarão a erguer as coberturas para descobrir se há algo que possam roubar. Não há — a mercadoria de Waldo é de grandes e pesados rolos de tecido. Os Aventureiros não precisam ajudar a montar as tendas; os servos de Waldo cuidam dessa parte.

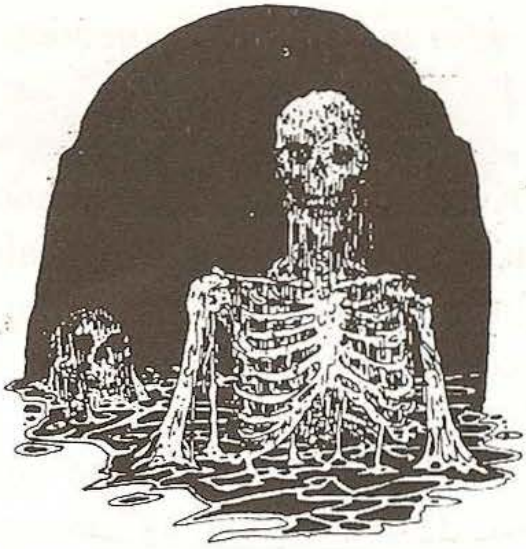
2. Morte na Tenda

Depois de os Aventureiros dizerem o que querem fazer, continue a descrever as ações dos outros personagens.

O líder dos guardas de Brass avança, procurando por seu igual entre seu grupo. Escolhendo o de aparência mais militarizada [diga qual é o Aventureiro], *ele se apresenta*

como Veldik e pergunta sobre sua jornada. "Fizeram uma boa viagem? Para nós, por enquanto, tem sido bastante calma. Vimos O Cisne Negro *lançando âncora fora da costa a alguns quilômetros, mas não creio que tenhamos de esperar nenhum problema da parte deles. Esses piratas odeiam ir a qualquer lugar em terra — o máximo que chegam em terra é se arrastar até a Lagosta Negra."*

Se o Aventureiro de *O Ladrão da Meia-Noite* estiver presente, peça-lhe para *Testar Sua Sorte*. Se ele for azarado, Veldik o reconhecerá e o saudará com cautela. Se ele estiver disfarçado ou escondendo-se, jogue contra a Habilidade em questão e jogue contra SORTE apenas se a jogada contra a Habilidade falhar.



Waldo sai de seu vagão e ajeita a túnica. "Bem, ra-rapazes, vamos te-terminar lo-logo co-com esse ne-ne-negócio." Assentindo de leve para os aldeãos que os rondam, ele os deixa, aproxima-se da tenda de Brass e entra.

Passam-se alguns instantes. De repente, ouve-se um berro dentro da tenda. Waldo corre para fora obviamente em pânico. "Socorro, socorro! Ele está m-m-morto!"

Veldik corre na direção dele, com a espada na mão, gritando: "Vilão! O que fez a meu mestre?"

Pergunte aos Aventureiros o que farão a seguir. Insista que eles devem decidir rápido. Qualquer um que não conseguir dar uma resposta *imediata* você deve assumir que permaneceu parado, olhando tudo de boca aberta.

3. Confusão

Esta situação pode facilmente se desenvolver em uma luta. Veldik agarra Waldo e brande sua espada no rosto do mercador, exigindo que lhe seja dito o que houve. Os outros guardas de Brass correm nessa direção, desembainhando suas espadas. Se os Aventureiros agirem de modo igual, é provável que seja inevitável um combate.

Porém, se alguém pensar claramente, há boas razões para não lutarem. Seus oponentes podem não ser grandes guerreiros, mas são profissionais capazes. Segundo: Waldo mal teve tempo, sem falar em habilidade, para matar alguém. As pessoas só precisam parar e pensar para perceber que a idéia de Waldo ser um assassino é realmente hilariante.

O que deveria ocorrer aqui é, após a confusão inicial, ambos os lados perceberem que Waldo não poderia ter cometido o assassinato. Eles, então, devem começar a procurar o verdadeiro vilão.

Veldik pergunta a seus homens se viram alguma coisa. Um deles responde:

"*Nada, chefe. Se alguém tivesse entrado ou saído da tenda, nós o teríamos visto.*" Esta cena termina assim que os Aventureiros e Veldik resolvem entrar na tenda para investigar a cena do crime.

Problemas?

Se os Aventureiros parecerem determinados a lutar, há algumas coisas que você pode fazer para acalmar a situação. Primeiro: Mokum, o Moleiro, pode intervir usando as seguintes palavras:

"*Senhores, senhores, por favor! Sem violência, eu lhes imploro, Não podemos discutir o assunto com calma e sensatez?*"

Se isso fracassar, faça Waldo dizer:

"Parem, p-p-por favor, parem! Há um assassino à solta em algum lugar por aqui. Nós t-temos que pegá-lo rápido!"

Um pouco de "exercício" de esgrima não causará nenhum mal, mas você deve fazer o máximo para interromper a luta antes que alguém seja morto. Principalmente, é preciso manter Veldik vivo, pois ele tem que aparecer em cenas mais adiante. Pode-se fazer com que os guardas de Brass "contenham" seus golpes, causando assim apenas 1 ponto de dano e pedindo aos Aventureiros que se rendam ou parem a luta.

Se alguém for gravemente ferido, Mokum recomendará a Velha Elsa, a curandeira da aldeia que conhece o feitiço *Energia*.

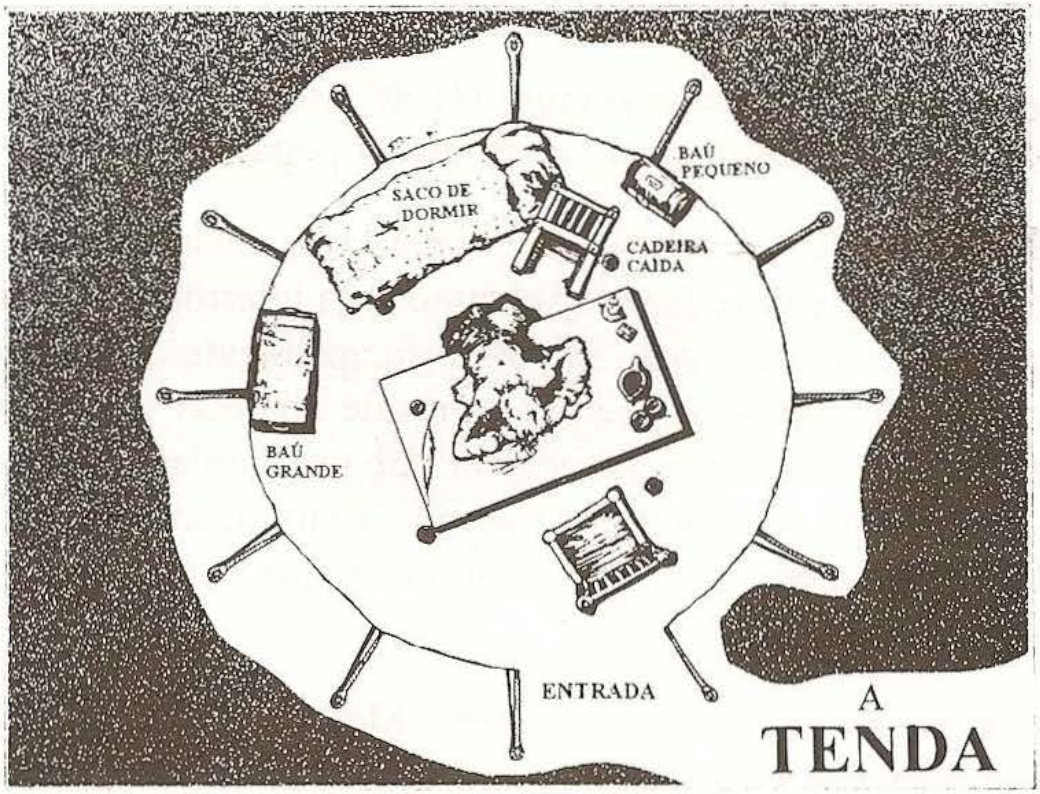
Vá Para...

Como mencionado anteriormente, a cena termina quando os Aventureiros e Veldik concordam em investigar o crime e entram na tenda de Brass. Tão logo eles o façam, vá para a **Cena 2**.

Cena 2 — A Cena do Crime!

Local

A tenda de Brass não é muito grande e nela há pouca mobília. Como mostra o mapa a seguir, seu corpo está debruçado sobre a mesa, com cadeira caída atrás dele. Uma segunda cadeira está colocada diante da mesa, presumivelmente pronta para Waldo. Ao lado encontram-se dois baús — um grande, um pequeno — e atrás está o saco de dormir de Brass.



Além do corpo de Brass, a mesa também contém os seguintes itens:

— várias cartas, parcialmente cobertas pelo corpo de Brass
— uma vela apagada em um candelabro ornamental
— uma pena para escrever e um pote de tinta
— um isqueiro de pederneira

— uma jarra de vinho (cheia) e duas taças (vazias)
— algumas manchas, de tinta e vinho derramados de seus recipientes quando o corpo tombou sobre a mesa
— alguns outros itens, no momento escondidos pelo corpo de Brass

Resumo da Trama

Os Aventureiros e Veldik investigam a cena do crime. Eles descobrem várias pistas; mas, quando acendem a vela, o assassino aparece e, repentinamente, eles estão lutando por suas vidas.

Lista de Personagens

O Assassino é, na verdade, um raro tipo de Demônio, conhecido como Morte Silenciosa. Esta terrível criatura tem forma vagamente humana, mas pele negra suave e aveludada e não tem rosto. É extremamente forte, normalmente mata seus inimigos por estrangulamento. Ela tem garras e pode atacar com elas. Pior de tudo é ser cercada por um véu permanente de silêncio. Qualquer um a cinco metros do demônio não pode ouvir ou emitir nenhum som. Por causa disso, a Morte Silenciosa é uma das ferramentas favoritas de magos que desejam assassinar pessoas.

Sendo um Demônio, a Morte Silenciosa não pode ser ferida por armas comuns. Armas mágicas e encantadas e feitiços causam os danos normais à Morte Silenciosa. Verifique a seção *Problemas?*, mais adiante, para saber o que fazer se nenhum dos Aventureiros tiver uma arma mágica ou alguns feitiços úteis.

MORTE SILENCIOSA HABILIDADE 10 ENERGIA 20

Habilidades Especiais: Combate Sem Armas (14), Força (16)

2 ataques; Garras grandes

Acessórios

Vai ajudar muito à atmosfera do jogo se você der a seus jogadores algumas verdadeiras pistas para examinarem. As cartas são os artigos mais óbvios a fornecer: dê-lhes aquele aspecto superautêntico de antigas, usando papel creme ou amarronzado.

Ninguém usa penas para escrever atualmente, mas qualquer pena grande servirá. E é pouco provável que encontre um isqueiro de pederneira, um ancestral do isqueiro atual em

uma pequena caixa, que era usado para acender o fogo antes de inventarem os palitos de fósforo. Se puder, pegue uma pequena caixa de metal e finja que é o isqueiro; provavelmente seus jogadores não saberão a aparência de um isqueiro dessa época.

Lacre é como uma grande vela vermelha dura: o ideal é que você o aqueça e deixe a cera pingar para fechar uma carta de modo a que, quando secar, não se possa abri-la e ler seu conteúdo sem que se quebre a cera. Um selo de metal com símbolo de seu proprietário é normalmente usado para criar um padrão na cera quando ela esfriar (algumas vezes são feitos em formas de anéis). Tais selos são muito detalhados e caros de serem feitos, então um selo em uma carta geralmente pode ser posto para garantir que seja uma carta da pessoa que a assinou. Algumas lojas ainda vendem cera para lacre, mas uma vela vermelha também servirá.

Se fornecer algumas chaves, lembre-se de usar as grandes e pesadas. Em Allansia não há fechaduras com chaves leves. Não dê dinheiro de verdade aos jogadores, pois eles podem se esquecer de devolvê-lo! Em vez disso, use dinheiro de mentira ou fichas de apostas.

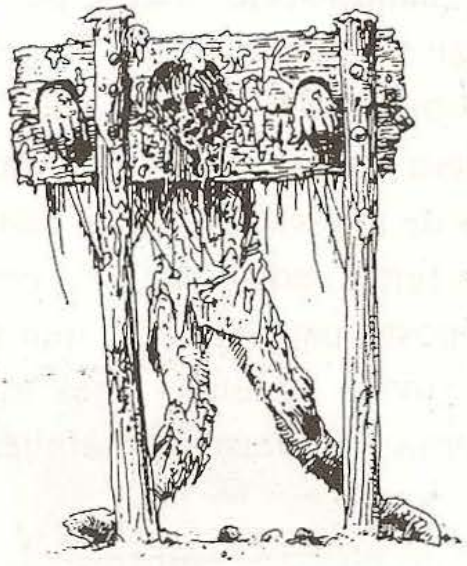
Ação!

1. A Investigação

Os Aventureiros com certeza gostarão de olhar em volta para ver se podem encontrar algumas pistas. Veldik se juntará a eles, mas manterá os olhos nos Aventureiros, para ter certeza de que tratam o corpo de Brass com o devido respeito — e de que não roubam nada.

O baú grande é obviamente o primeiro lugar onde procuram, visto ser o único lugar onde um assassino poderia se esconder. Ele está destrancado, mas só contém roupas.

O baú pequeno está trancado. Se os Aventureiros o abrirem, ou encontrarem a chave, descobrirão que ele guarda dinheiro — cerca de 400 Moedas de Ouro. O saco de dormir nada contém além de algumas pulgas e percevejos.



Outra ação óbvia é examinar o corpo de Brass. Não há ferimentos aparentes, mas vêm-se largas marcas em volta de seu pescoço. A partir disso, os Aventureiros devem concluir que ele foi estrangulado. Isso deve ser prova suficiente de que Waldo não é o assassino, pois suas mãos não conseguiriam circundar o pescoço de Brass. Nas roupas de Brass, os Aventureiros encontrarão algumas moedas soltas (4 Moedas de Ouro e 27 Moedas de Prata), um punhal e um conjunto de chaves, uma das quais abre o pequeno baú.

Agora os Aventureiros devem estar intrigados. Alguém entrou e saiu da tenda, sem ser visto. Nesse período, quem quer que fosse, conseguiria matar um homem musculoso

por estrangulamento. Isso, aparentemente, ocorreu sem um ruído, já que ninguém do lado de fora ouviu barulho de luta. Mais uma pista está disponível a qualquer Aventureiro que faça uma jogada bem-sucedida contra a Habilidade Especial de *Conscientização*: há um leve cheiro de enxofre (um odor pungente de substância química queimada) no ar.

Quando o corpo de Brass é retirado, as cartas e mais alguns itens são descobertos. Há três cartas, que dizem o seguinte:

Carta 1 — endereçada a "Claudine":

Querida Claudine,

Cheguei em segurança a Meerham. Nenhum sinal desse tal rapaz Waldo. Daqui seguirei para o norte, para Fang, onde descarregarei as coisas que ele me prometeu. Decidi engrossar com Dvorgar. Ele receberá uma carta no mesmo dia que você receber esta. Se ele chegar para fazer o pagamento antes que eu volte, tenha certeza de que o dinheiro foi cuidadosamente pesado, ele é conhecido por passar moedas falsas.

Meu amor para você, Torbul e Laurissa.

Seu,

Brass.

Carta 2 — endereçada a "Dvorgar, Porto Blacksand":

Senhor,

Três semanas já se passaram desde que prometeu pagar seu ultrajante débito para comigo. Nenhum dinheiro foi recebido. Não posso mais sobreviver de suas boas inten-

ções. O senhor sabe que contatos tenho. Se o dinheiro não chegar em mais duas semanas, serei forçado a tomar atitudes para retirá-lo do senhor.

Brass

Carta 3 — endereçada a "Candor, Salamonis":

Meu caro Senhor,

Muito obrigado por sua delicada oferta, a qual estou considerando com interesse. Devo me afastar a negócios por uma quinzena, durante a qual pensarei com cuidado no assunto. Devo escrever novamente ao retornar.

Cordialmente,

Bsass

Se perguntado, Waldo pode confirmar que Candor é um mercador, baseado em Salamonis. É um homem de bom caráter e bem conceituado em sua profissão. Os Aventureiros ou Veldik já saberão isso, se realizarem uma jogada bem-sucedida contra a Habilidade Especial de *Conhecimento do Mundo*.

Além das cartas, os Aventureiros encontrarão um pedaço de cera para selar e o selo de Brass. Há um pedacinho de cera na primeira carta e também pode-se encontrar cera na parte da frente de sua túnica, indicando que ela ainda estava molhada quando ele caiu sobre a mesa. Parece, portando, que Brass estava em meio ao ato de lacrar as cartas quando morreu.

Nesse ponto, os Aventureiros podem presumir (corretamente) que a vela teria de estar acesa para derreter a cera e que ela estar apagada é algo curioso. Se não forem tão astutos, Veldik ficará levemente intrigado com o fato e dirá:

"Isso é meio estranho. Cera para selar não queima bem e geralmente acaba quando é usada. Meu senhor, que sempre é muito cuidadoso com dinheiro, não desperdiçaria pederneira reacendendo-a. É seu costume manter uma vela sempre acesa, no caso de precisar. A vela está aqui e, pela maciez da cera, esteve acesa recentemente, mas não o está agora. Não há pingos de cera indicando que ela foi derrubada em uma luta, e não há brisa bastante que pudesse extingui-la. O que apagou a vela?"

Se o cheiro de enxofre já foi sentido, os Aventureiros podem confirmar que ele é especialmente forte próximo à vela. Se nenhum dos Aventureiros sugerir acender a vela para ver o que acontece, Veldik terá de fazê-lo.

2. O Assassino Revelado!

Assim que a vela é acesa, leia o parágrafo seguinte para os Aventureiros. Pode querer alterá-lo um pouco, se os Aventureiros já tiverem sentido o cheiro de enxofre.

Assim que a vela é acesa, um forte odor de enxofre é sentido no ar. Alguns de vocês abrem a boca para comentar o fato, mas nenhum som sai! Vocês batem na mesa, e ainda não há som! Agora, uma densa e negra nuvem de fumaça serpenteia para fora da vela. Enquanto observam, ela se solidifica em uma forma humana escura com longos braços com garras e, para seu horror, sem nenhum rosto!

O Demônio Morte Silenciosa fica surpreso e desapontado por encontrar-se cercado por homens armados, mas ele é muito forte e ágil. Não deixe mais de três Aventureiros enfrentarem-no ao mesmo tempo, pois suas espadas atrapalhariam uns aos outros; e lembre-se de que Veldik também estará ansioso para alcançar o Demônio. Se o Demônio for bem-sucedido em atingir qualquer um dos Aventureiros, pode supor que ele agarrará sua vítima pelo pescoço. Em vez de tentar estrangulá-lo, o Demônio irá, imediatamente, levantá-lo e jogá-lo contra um dos outros atacantes, derrubando os dois. Os dois Aventureiros precisarão gastar duas Séries de Ataque se recuperando antes de voltarem à luta.

Como não há som na tenda, os Aventureiros serão incapazes de lançar qualquer feitiço: eles não podem dizer as

palavras mágicas! Para poder usar mágica contra o Demônio, os Aventureiros devem sair da tenda, pedir a alguém (talvez a um dos homens de Veldik) para segurar a aba da tenda aberta e lançar seus feitiços para dentro da tenda a, pelo menos, cinco metros de distância. Nenhum som também significa que os jogadores, como as vozes de seus Aventureiros, não podem oferecer conselhos uns aos outros sobre o que fazer, a menos que ambos Aventureiros estejam fora da área de silêncio.

3. Conseqüências

Uma vez que o Demônio esteja morto, os Aventureiros e Veldik podem pensar na situação e decidir o que fazer em seguida. O corpo do Demônio irá se decompor rapidamente, mas não tão rápido que não possam chamar as pessoas da vila e os outros guardas para assistirem à cena. A vela continuará queimando depois que o Demônio morrer. Os Aventureiros provavelmente vão querer que queime até o fim!

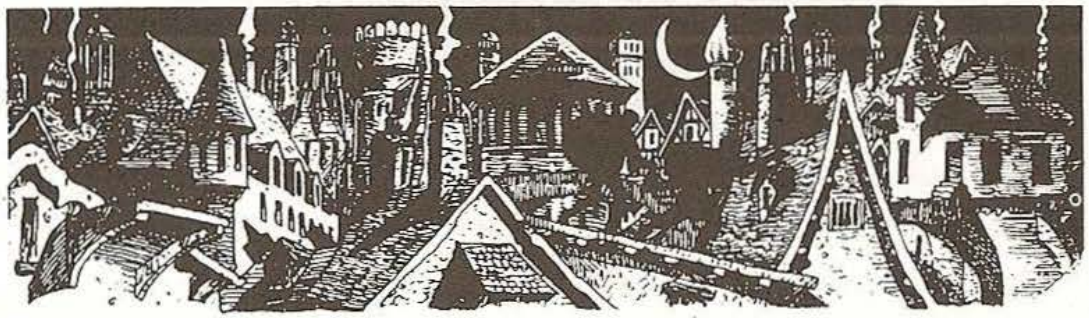
Deverá estar claro para os Aventureiros, agora, que Brass foi vítima de algum tipo de assassinato mágico. Eles também podem achar que sabem quem foi o responsável.

Certamente o homem, Dvorgar, tem motivos para desejar que Brass seja morto. Veldik está ansioso por vingança, mas está meio incerto sobre como consegui-la:

"Tudo bem irmos atrás de Dvorgar, mas ele não pode ter feito isso sozinho. Há algum feiticeiro envolvido nisso, ou eu sou a tia de um Orc. Goblins, piratas, até mesmo Trolls eu posso enfrentar, mas feitiçaria é outra história. Que chance um simples espadachim tem contra magia?"

Essa é a deixa (meio óbvia) para os Aventureiros mostrarem que matar magos é um serviço normal e diário para tipos como eles. Eles até tentam destruir um pequeno mago todos os dias antes do café da manhã só para se manterem afiados. E, só para se certificarem, depois de um duro dia de trabalho massacrando magos, eles não têm nada melhor a fazer do que sair e subjugar alguns novos necromantes que começaram seu treino no turno da manhã do cemitério local... e por aí vai. Quando cansarem da fanfarronice, de se gabar e de mentir totalmente com suas bocas heróicas, Veldik irá implorar por sua ajuda:

"Senhores, estou realmente honrado por ter lutado ao seu lado. Ficaria mais que agradecido se pudessem me ajudar nesse assunto. Meu falecido mestre era um homem rico, estou certo de que sua família os recompensará fortemente se pegarem seus assassinos e justiçarem sua morte!"



Quando uma boa ação precisa ser realizada, acompanhada de uma oferta de recompensa, os Aventureiros ficam ansiosos para pegar esse trabalho. O primeiro porto de parada deve ser Blacksand. Lá eles devem conversar com a esposa de Brass sobre os inimigos de seu marido, e talvez visitar esse homem, Dvorgar.

Problemas?

Se os Aventureiros forem lentos em entender as deixas, você pode usar Veldik para sacudi-los e dar idéias. Mas tente fazer com que seus Aventureiros tomem a maioria das decisões sozinhos. Deve interferir apenas se a ação começar a perder força e ficar sem graça.

Se nenhum dos Aventureiros tiver uma arma mágica, Veldik terá uma espada mágica: isso lhe permitirá somar 1 a todas as rodadas da Tabela de Danos e ferir o Demônio normalmente. Se perguntado sobre a espada depois da luta, ele dirá que seu falecido mestre a comprou de um marinheiro que tinha grandes dívidas de jogo. Ele não sabe de onde ela veio e não a venderá. Se os Aventureiros possuírem uma ou mais armas encantadas, eles devem ser capazes de

lidar com o Demônio sozinhos, então deixe Veldik usar uma espada comum.

Depois da luta, os aldeãos oferecerão comida, o que ajudará qualquer personagem ferido, ou cansado pelo uso da magia, a recuperar 2 pontos de ENERGIA. Se alguém estiver gravemente ferido, também há a opção de visitar a velha curandeira da vila.

Os Aventureiros terão dois problemas. Se conhecerem algo sobre Porto Blacksand, saberão que precisarão de documentos e uma boa história antes de conseguirem entrar na cidade; normalmente, isso significa ter algo para trocar ou pagar muito dinheiro aos guardas da cidade de Lorde Azzur. Então, há a questão do que fazer com Waldo.

Felizmente, o segundo problema significa a solução do primeiro. Waldo não foi capaz de completar seu negócio com Brass. O único jeito dele conseguir o dinheiro agora é visitando o filho de Brass e fazendo-o concordar com a barganha. Para o horror de Waldo, isso significa que *ele* terá de ir a Blacksand. E, é claro, não há jeito de ele ir lá sem seus guarda-costas. Seus servos, entretanto, têm outra opinião; prontamente entram em greve e se recusam a chegar mais perto de Blacksand do que estão agora. Isso pode parecer covardia, mas significa que não precisará se preocupar com eles enquanto os Aventureiros estiverem vagando pela cidade. Felizmente, alguns dos homens de Brass podem ajudar com as carroças de Waldo.

Vá Para...

Uma vez que os arranjos tenham sido feitos, as duas caravanas podem seguir para Porto Blacksand. Veldik sugere que acampem a alguns quilômetros da cidade para que os

Aventureiros entrem cedo, pela manhã. Quanto menos noites ficarem naquele lugar horrível, melhor. Waldo defenderá essa idéia de modo entusiástico.

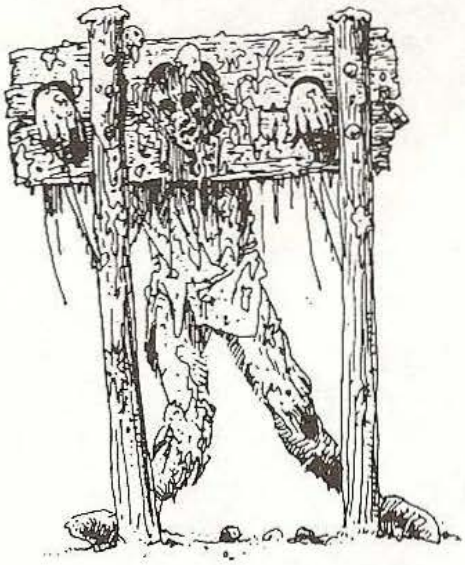
A jornada e a noite fora das muralhas serão calmas, então siga direto para a **Cena 3**.

Cena 3 — Os Portões de Blacksand

Local

Enquanto as carroças passam pela estrada para Porto Blacksand, os passageiros da caravana irão testemunhar várias visões que, embora alguns deles as tenham visto muitas vezes antes, ainda são revoltantes. Há as estranhas ruínas de uma antiga cidade perdida nas brumas da história, sinistros navios piratas navegando para ancorar na baía, o cheiro que parece pairar sobre a cidade como um nevoeiro, o próprio nevoeiro que também paira sobre a cidade, os corpos dos criminosos que ficam ao longo da estrada, os mendigos aleijados... e os guardas Troll trajados de negro no portão.

Ei, espere um pouco! Já não estivemos aqui antes? Se viveu a aventura "*A Vingança do Feiticeiro*" de *Dungeoneer*, irá reconhecer essa cena. Há duas razões para utilizá-la de novo. Primeiro, os Aventureiros têm de entrar em Blacksand com Waldo e as carroças; isso significa que têm de passar pelo portão. Também porque é uma boa cena cômica (Trolls são sempre bons para dar-se risada, de um jeito ou de outro) e, se lidar direito com a cena, será ainda mais engraçado porque todo mundo sabe o que está para acontecer. Estamos vendo o mesmo efeito que os melhores comediantes conseguem quando a audiência ainda ri ao escorregar na mesma casca de banana pela terceira fez.



Resumo da Trama

Os Aventureiros conseguem entrar em Porto Blacksand apesar de os maiores esforços de Waldo para prendê-los.

Lista de Personagens

Stinkbottom e *Foulbreath*, dois guardas Trols, que são tão depravados, gananciosos, com péssimo temperamento e anti-higiênicos quanto se pode esperar de criaturas dessa raça em um lugar tão desagradável de se estar.

TROLLS cada HABILIDADE 10 ENERGIA 9
Escala Social 4 *2 ataques; Espada*

Acessórios

Algo pontudo para espetar seus jogadores quando os Trolls estiverem tentando chamá-los para uma luta. Não use nada muito pontiagudo ou você fará alguém começar uma briga.

Ação!

Veldik e seu grupo passam sem muitos problemas, já que são conhecidos dos guardas. A notícia da morte de Brass chegou antes da caravana e os Trolls, não tendo qualquer respeito pelos sentimentos das pessoas ou pela morte, zombam maldosamente às custas de Veldik.

"Que belo guarda-costas você me saiu, hein? Logo estará mendigando nas ruas, preste atenção, e não espere que eu lhe dê qualquer migalha. Mas o velho era bem rico. Aposto que já pegou para você o que quer que ele estivesse carregando, hein, amigo? Acho que devia dividir um pouco com seus velhos amigos aqui, por conta de sua boa sorte."

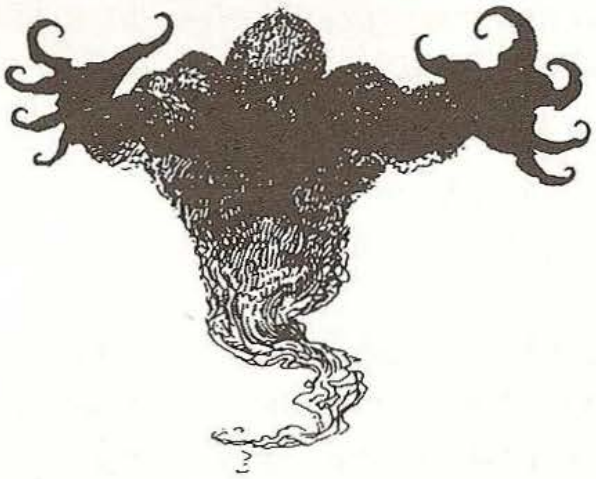
Por mais orgulhoso que Veldik seja, ele conhece as regras do lugar. Mordendo o lábio, joga algumas Moedas de Ouro para os Trolls e entra com as carroças, enquanto eles rastejam na areia atrás do dinheiro.

Ao contrário, os Aventureiros não conhecem os Trolls (espera-se! Se forem conhecidos e reconhecidos, isso significa uma luta imediata). Eles estão com alguém que é, obviamente, um mercador; mas Waldo nunca viu um Troll

antes em sua vida, muito menos negociou com um. Ele está tão apavorado que poderá dizer coisas estúpidas. Como o quê? Como isso:

"Po-po-por favor, s-s-se-senhor Tr-tr-tt... ahn, senhor, deixem-nos passar. Te-temos que descobrir quem m-m-ma-matou Brass, para li-li-limpar meu nome."

Isso não é algo inteligente para dizer, enquanto os guardas Trolls deduzem: *"Ah, você é um suspeito de assassinato, hein? Não é o tipo de gente de que gostamos em nossa cidade. Mas o velho Brass era um bom pagador de impostos, e tenho certeza de que Lord Azzur gostaria de ver você levado a julgamento. Acho que teremos de prendê-lo. A menos, é claro, que possa limpar seu caminho, fazendo uma pequena doação, hein?"*



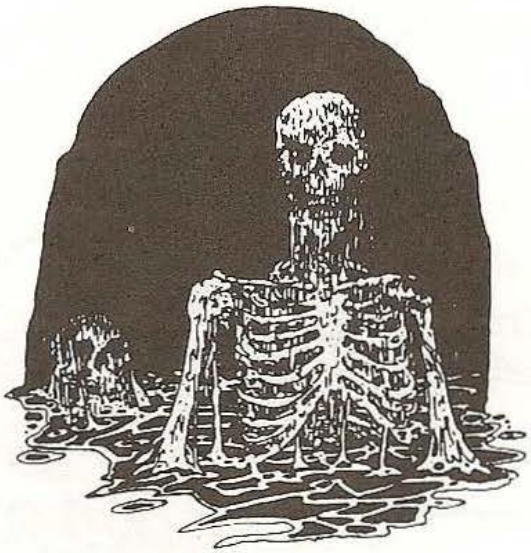
Nesse ponto, o rosto de Wally passará de vermelho brilhante para o mais pálido possível, enquanto ele gagueja:

"P-p-por favor, senhor T-t-t-troll, eu fa-fa-farei qualquer coisa que pedir."

"Qualquer coisa? Bem, mil peças de ouro não fariam mal, não é, Stinkbottom?"

"Acho que não, Foulbreath, preciso consertar minha armadura. Vamos para duas mil."

"Isso parece muito, mas precisamos entrar."



Duas mil Moedas de Ouro é um exagero para um suborno de portão; 50 é perto da taxa normal, e os Aventureiros terão notado que Veldik não pode ter pago mais de dez. Pelo seu próprio bem, eles deveriam ter interrompido Waldo muito antes dele se meter nessa confusão, mesmo que tendo de amarrá-lo e amordaçá-lo. Senão, eles têm duas opções: podem tentar usar a Habilidade Especial de *Trapaça* para persuadir os Trolls a aceitar menos, ou podem desarmá-los e matá-los. Se tudo o mais falhar, Waldo pagará mil Moedas de Ouro e os Trolls aceitarão isso, mas deixe os Aventureiros tentarem de tudo para impedir que isso aconteça. Infelizmente, essas mil Moedas de Ouro eram a quantia que Waldo separara para pagar os Aventureiros...

Se os Aventureiros atacarem os Trolls, Veldik, que espera do outro lado do portão, gritará:

"*Tolos! Lord Azzur arrancará suas peles por isso!*"

Depois disso, ele incita seus homens a partir e desaparece nos intrincados labirintos das ruas da cidade. Ele obviamente não quer tomar parte na matança dos guardas de Lord Azzur.

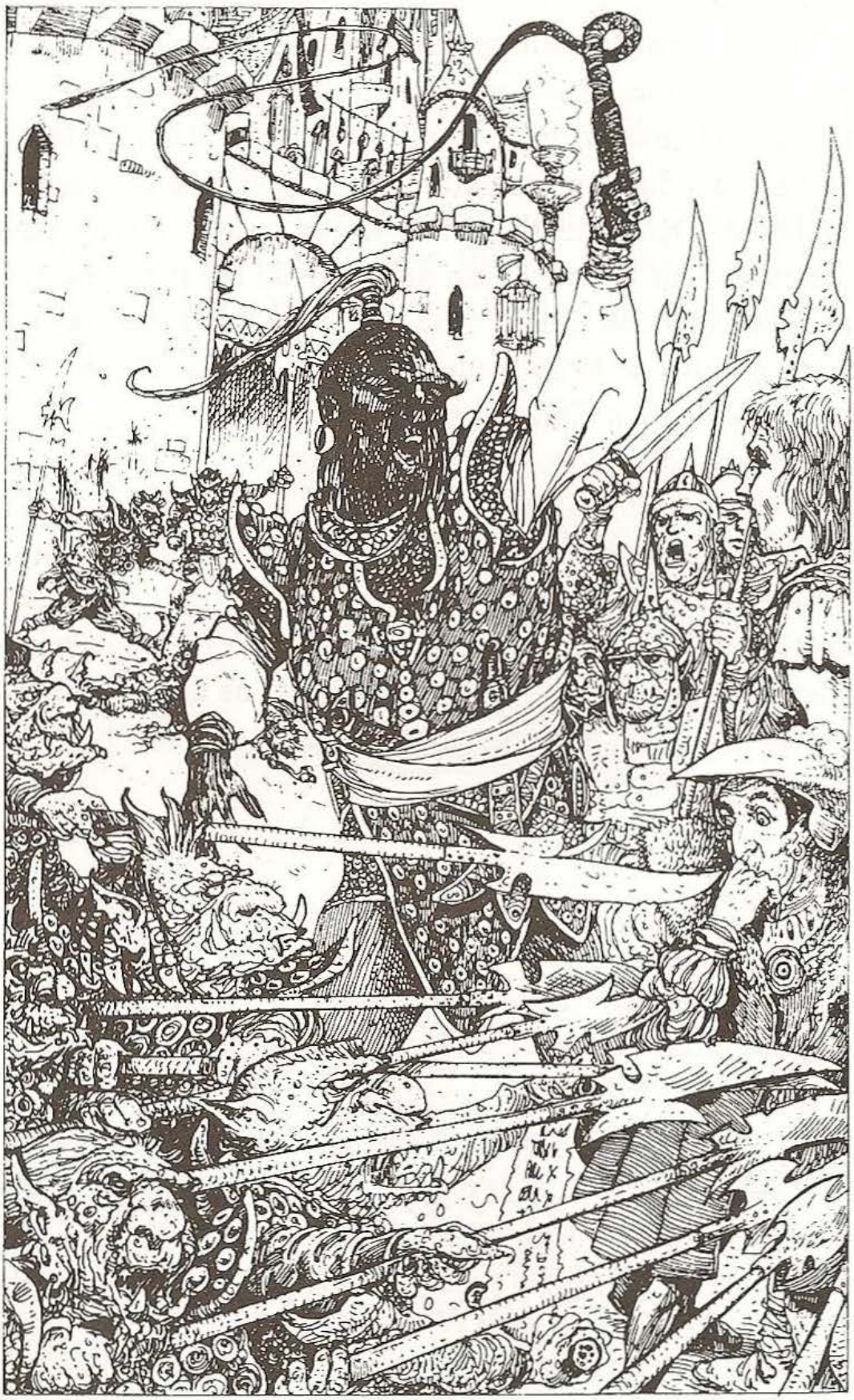
Problemas?

Se alguns dos Aventureiros forem procurados em Blacksand por causa de aventuras anteriores, eles serão espertos se tentarem não ser reconhecidos. Suas opções incluem esconder-se dentro das carroças ou se disfarçarem. Uma jogada bem-sucedida contra a Habilidade Especial de *Disfarce*, ou uma jogada normal contra a HABILIDADE, usando os modificadores para "esconder-se" (página 186 de *Dungeoneer*) irá salvá-los. Se fracassarem, permita um *Teste sua Sorte* para ver se os Trolls os reconhecem. Tudo isso presumindo-se, é claro, que nenhum deles tenha uma certa tatuagem distinta na testa.

Vá Para...

Se Waldo e os Aventureiros desistirem e pagarem algum tipo de suborno, eles podem se juntar a Veldik do lado mais afastado dos portões, pobres e humilhados, mas ilesos. Ele recomenda que encontrem uma pousada e sugere a Estalagem Dente de Dragão. Ele indica o caminho para essa estalagem e para a casa de Brass, se lhe perguntarem, mas pede mais ou menos uma hora para dar a notícia com calma à viúva de Brass, antes que eles cheguem para ver a família. Vá para a **Cena 6**.

Se os Aventureiros matarem os Trolls, precisarão se afastar rapidamente do portão. Uma multidão de mendigos terá se juntado para assistir à luta, mas eles estarão muito nervosos para interferir em qualquer dos lados. Os Aventureiros podem ter alguma idéia de quem contatar na cidade. Se não tiverem, acontece o que se segue.



Se os Aventureiros estiverem imaginado o que fazer, um menino sussurrará em meio às sombras:

"Psst! Por aqui, rápido! Vocês estão em uma grande confusão. Depressa, antes que mais guardas cheguem. Deixem as carroças e cavalos, não podem levá-los pelas ruas internas."

Se os Aventureiros aceitarem a oferta e seguirem o menino, vá para a **Cena 5**. Senão, vá para a **Cena 4**.

Cena 4 — Ainda nos Portões

Local

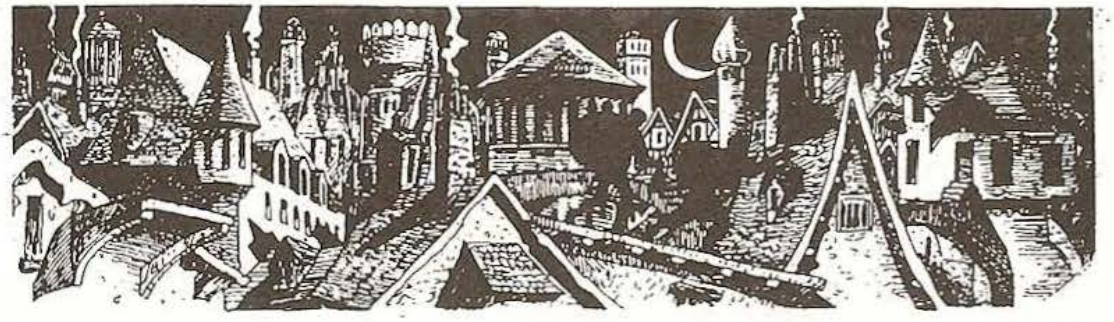
Os Aventureiros e Waldo ficam parados perto dos portões, pensando no que devem fazer com esses dois Trolls mortos. De repente, a multidão de mendigos se afasta para dar passagem a um grande esquadrão de Trolls fortemente armados, liderados por um indivíduo bem maldoso.

Resumo da Trama

Waldo e os Aventureiros são forçados a pagar uma grande soma para evitar serem executados por assassinato.

Lista de Personagens

O Capitão da Guarda da Cidade de Porto Blacksand é um humano escuro e alto, que carrega um enorme chicote. Pode imaginar quão maldoso um homem tem de ser para manter todos aqueles Trolls em ordem? Não, você não chegou nem perto: ele é pior, muito pior. Esse cara (Escala Social 6) não apenas vendeu sua própria avó; ele a *investiu*, e até hoje recebe juros sobre ela.



Muitos Guardas Trolls, pelo menos três para cada Aventureiro, cada um deles tão forte quanto Stinkbottom e Foulbreath da *Cena 3*.

Acessórios

Sugerimos que esqueça o enorme chicote. A menos que seja um especialista em usar um, você poderá causar muitos danos e, por alguma razão inexplicável, seus jogadores podem parar de comparecer a seus jogos regulares de terça-feira à noite. Qualquer coisa que faça um razoável barulho servirá.

Ação!

Com esse verdadeiro exército de seres horrorosos cercando-os, os Aventureiros podem achar que sua hora finalmente chegou. Felizmente, a Guarda da Cidade é bem mercenária. O Capitão da Guarda, flanqueado por um pequeno exército de sorridentes Trolls, sorri com escárnio para os Aventureiros, tão profundamente que pensarão que o escárnio só foi inventado nesse exato minuto.

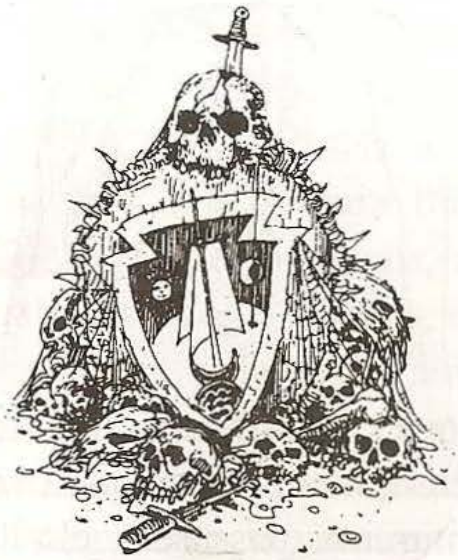
"Bem, vocês realmente se julgam bem importantes, não é? Acham que podem fugir sem pagar o que devem? Bem, deixe-me dizer-lhes que, nessa cidade, somos mais que capazes de lidar com ladrões baratos como vocês! Vêem esses ganchos sobre os portões? É o que normalmente fazemos com as pessoas que matam nossos guardas. Nós os

penduramos e os deixamos lá. Normalmente levam uns cinco dias para morrer, se antes os abutres não os bicarem até a morte.

Mas vocês parecem ser mercadores, então, talvez, possamos abrir uma exceção em seu caso. Um pequeno pagamento seria aceitável, acho que duas mil Moedas de Ouro e, é claro, confiscaremos suas mercadorias. Paguem e não falaremos mais sobre isso."

Nada que os Aventureiros disserem poderá livrá-los dessa confusão — eles têm de pagar. É claro que isso deixa Waldo completamente "liso", e eles perdem as mercadorias também. Cara, eles realmente fizeram a maior confusão nessa aventura! Ainda assim, talvez, possam conseguir algum dinheiro uma vez que entrarem na cidade... talvez.

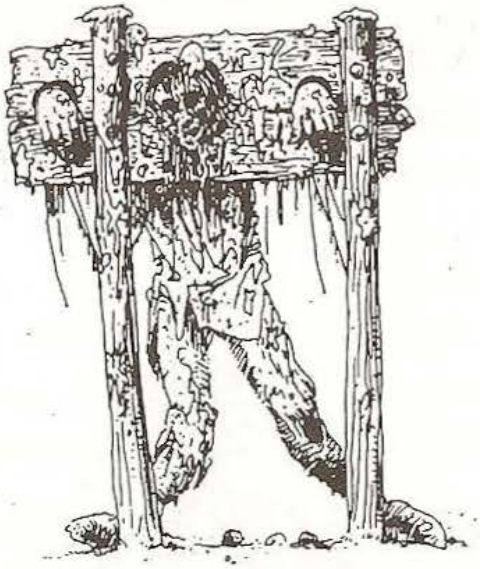
Problemas?
O quê?! Você acha que seus Aventureiros podem enfrentar este bando e vencer? Você tem sido muito mole com eles, não é? Não podemos permitir isso! Dobre o número de



Trolls e aumente suas HABILIDADES para 14 e suas ENERGIAS para 30.

Mas, seriamente, se os Aventureiros decidirem lutar, eles devem ser acorrentados em ferros, arrastados para as câmaras de tortura e para as masmorras de Azzur e nunca, mas nunca mais, vistos de novo. É desse jeito. Parte de ser um grande aventureiro é saber quando chegou fundo demais.

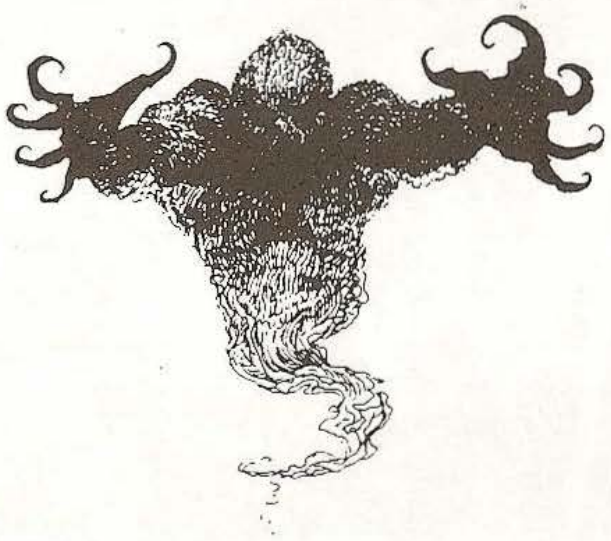
Sabemos que não demos qualquer estatística para o Capitão da Guarda. Isso é porque ele é *tão* ruim (e um personagem tão belamente horroroso e maldoso) que não se pode permitir aos Aventureiros matá-lo. Se o fizerem, ele não poderá voltar em outra aventura para *realmente* importunar os Aventureiros. Além disso, como pode ter imaginado, ele deixará os Trolls lutarem; é para isso que servem os estúpidos subordinados.



Vá Para...

Depois de fingir que se afastava da luta nos portões, Veldik esperará em uma esquina próxima para ver o que acontece. Quando os Aventureiros passarem, ele lhes dará a mesma

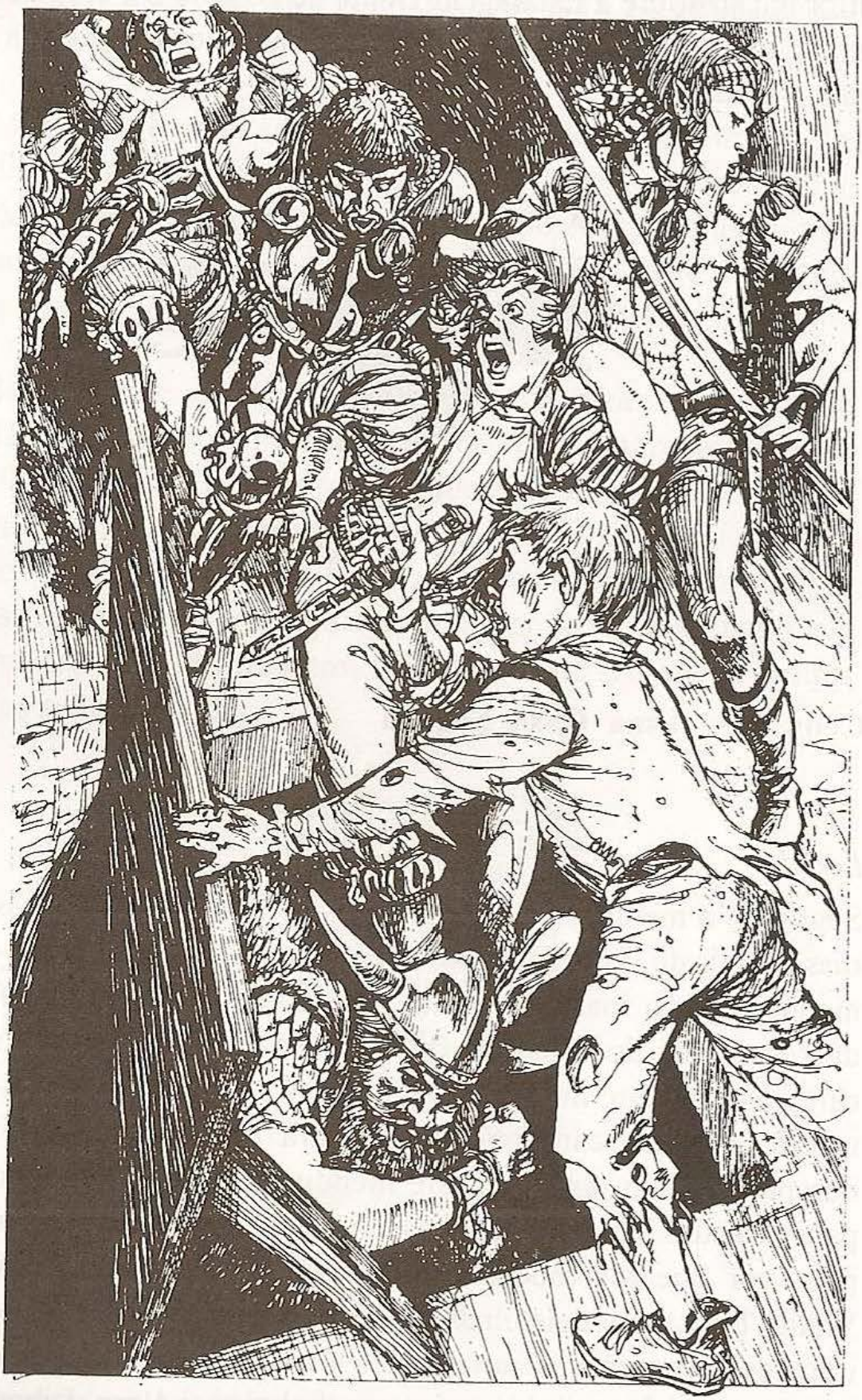
informação sobre a Estalagem Dente de Dragão e a casa de Brass que teria dado na *Cena 3* (leia anteriormente). Vá para a **Cena 6**.



Cena 5 — Uma Casa Segura

Local

Seguindo o menino, os Aventureiros correm pelas sinuosas ruas laterais de Porto Blacksand, esperando, a qualquer momento, ouvir o soar de grandes pés e o cheiro desagradável da respiração dos guardas de Lord Azzur atrás deles. As carroças tiveram de ser abandonadas e qualquer Aventureiro que arriscar uma olhada para trás poderá vê-las desaparecer sob uma onda de mendigos, muitos largando para trás suas bengalas brancas e muletas, enquanto correm para ver que mercadorias podem ter sido abandonadas. Waldo bufa atrás deles, retardando o avanço geral até que um dos Aventureiros nota que o mercador está tentando carregar um baú muito pesado: seu dinheiro, é claro. Liber-



tado de seu peso, o pânico de Waldo dá asas a seus pés e ele corre através das alamedas, tão rápido quanto o resto, bufando e ofegando, até mergulharem por um alçapão para o interior de um porão sob uma casa em ruínas em uma das partes mais pobres da cidade.

Os Aventureiros acabaram em uma casa segura, dirigida pelos sacerdotes de Usrel, Deusa da Paz. Nesse lugar, um santuário é oferecido a pessoas em fuga dos muitos vilões que habitam Porto Blacksand. É escuro, sujo, cheio de baratas e completamente desconfortável, mas, no momento, estão a salvo de Lord Azzur e de seus maldosos seguidores. O refúgio atualmente se localiza no Beco do Garfo, mas deve mudar com freqüência para evitar ser descoberto. Não há nenhuma garantia de que ainda estará ali quando os Aventureiros voltarem a Porto Blacksand.

A cena que se segue acontece no porão. Ele é escuro, úmido e desprovido de móveis e outros confortos. Felizmente, tudo que os Aventureiros precisam fazer aqui é conversar.

Resumo da Trama

Os Aventureiros descobrem que, mesmo em um lugar tão maligno quanto Porto Blacksand, há pequenas ilhas de paz e tranqüilidade.

Lista de Personagens

Ben, o menino que trouxe os Aventureiros para esse lugar. Ele é um moleque esperto, que foi salvo por um dos sacerdotes de Usrel de um violento espancamento e desde então devotou sua vida a ajudar os outros. Mesmo sendo um servidor da deusa, Ben é versado em todas as habilidades

do roubo. Em Blacksand, ele não poderia realizar o trabalho que faz de qualquer outro jeito.

BEN HABILIDADE 8 ENERGIA 16

Habilidades Especiais: Conscientização (10), Esconder-se (12), Abrir Portas (9), Conhecimento de Sinais Secretos (9), Esgueirar-se (12), Disfarce (9), Trapaça (10)

Escala Social 1 *Faca*

Sacerdote Robul é um sacerdote de Usrel que, atualmente, está encarregado da Casa Segura. Ele é gordo e jovial, e parece flanar pela vida em uma ausente e estúpida distração. Sob sua imagem cômica, ele é um homem astuto e corajoso que já atrapalhou os malvados planos de Lord Azzur muitas vezes!

ROBUL HABILIDADE 9 ENERGIA 12

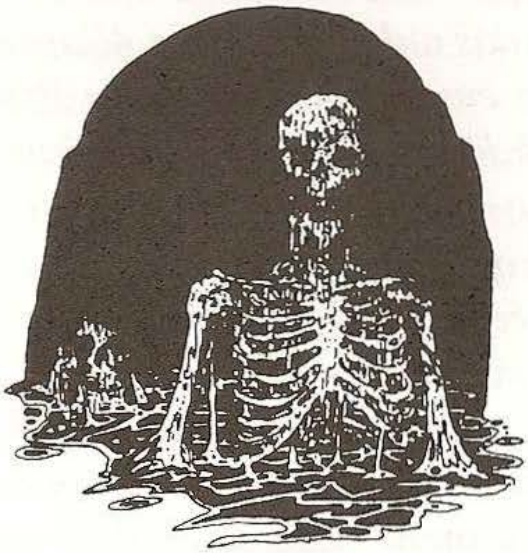
Habilidades Especiais: Trapaça (12), Línguas (10), Conhecimento de Cidades (11), Magia (11)

Feitiços: Luz, Sorte, Paz, Energia, Evitar Projétil, Levitar, Falar com Animais

Escala Social 3

Acessórios

Uma das coisas que Robul fará para que seu porão infecto pareça mais com um lar, é oferecer comida aos Aventureiros. Se tiver um pouco de pão bolorento e água fria, isso dará uma razoável idéia do tipo de coisa a ser oferecida. Sugerimos, entretanto, que não se importe com o bolor ou os vermes, não queremos que ninguém passe mal na mesa de jogo, não é? (Bem, *nós* não queremos.)



Ação!

I. Apresentações

Enquanto mergulha pelas escadas, Ben grita um cumprimento para o Sacerdote Robul:

"Sinto muito, mas voltei, Mestre. Esses homens acabaram de matar dois Trolls de Azzur e precisam de um lugar para se esconder até que as coisas se acalmem."

"Pela Deusa, Ben, eles devem ser corajosos, ou desesperados! Venham, bons senhores. Sou Robul, seguidor de Usrel. Vocês estão a salvo aqui, por enquanto. Fiquem à vontade, retomem o fôlego, e então, talvez, queiram nos contar sua história."

Aventureiros desconfiados primeiro vão querer saber mais sobre Robul e Ben. Por outro lado, depois que contarem sua história, o sacerdote dará uma explicação completa de sua missão. Eis o tipo de coisa que ele dirá:

"Como tenho certeza de que sabem, bons senhores, minha Lady Usrel é a Deusa da Paz, a Portadora da Calma e da

Fonte de Tranqüilidade. Pode lhes parecer que um porão infecto na pior das cidades de toda Allansia seja um estranho lugar para encontrar a luz dessa Brilhante Senhora. Mas posso lhes dizer que lugar algum é tão ruim ou deformado para que um ou mais de meus irmãos não tentem trazer um pouco de paz e conforto a seus cantos escuros. Há, admito, tarefas mais agradáveis em nosso sacerdócio do que as minhas; mas, pelos meus pecados, fui escolhido para servir às pessoas nesta triste cidade. É uma longa batalha, devo admitir, uma luta sem fim contra uma onda de vilania e desespero. Mas cada alma que salvamos das garras de Azzur é outro raio de luz brilhando através deste desprezado lugar. Ben, aqui, meus olhos e meus ouvidos, enquanto eu faço o melhor que posso para providenciar socorro, conforto e uma nova casa a cada vez que nosso esconderijo é descoberto."

2. O Problema de Waldo

Enquanto todos estão felizes por encontrarem um lugar seguro, Waldo tem outros assuntos em mente. Tendo perdido sua mercadoria, não tem mais meios de pagar suas dívidas. Ele salvou duas mil Moedas de Ouro em espécie, mas as mercadorias lhe custaram cinco mil Moedas de

Ouro e ele esperava conseguir oito mil Moedas de Ouro de Brass. Além disso, boa parte das duas mil Moedas de Ouro é para pagar o salário dos Aventureiros. E como foram eles que o colocaram nessa confusão, recusando-se a pagar o suborno, ele vai querer saber o que propõem para acertar as coisas. Talvez a recompensa por achar o assassino de Brass ajude em seu problema de fluxo de caixa?

3. Informação

Tendo encontrado alguns amigos, uma das primeiras coisas que os Aventureiros devem fazer é conseguir informações que possam ajudá-los na busca do assassino de Brass. Robul e Ben ficarão mais do que felizes em ajudar. Aqui está a informação que podem fornecer, mas apenas se perguntados por tópicos específicos.

Locais: Eles sabem os endereços tanto da casa de Brass quanto da de Dvorgar.

Sobre Brass: O homem trabalhava muito próximo da Guilda dos Ladrões, mas pagava seus impostos regular e justamente, então Azzur estava, sem dúvida, satisfeito com ele. Com amigos como esse, quem se atreveria a atacá-lo?

Sobre Veldik: Ele é um bom homem em quem se pode confiar.

Sobre Dvorgar: Um mentiroso e trapaceiro, sempre atrasado com seus pagamentos em acordos de negócios e inclinado a não pagar nada se puder se safar disso. Ele devia saber que não deveria tentar enganar Brass e, sem dúvida, sofrerá por seu erro.

Mais Ajuda?: Halim Thrumbar, um mercador, que normalmente pode ser encontrado na hospedaria Dente de Dragão, é mencionado como sendo uma confiável fonte de informação e conselhos.

Problemas?

A única coisa que pode acontecer de errado aqui é os Aventureiros ficarem maus e se recusarem a continuar ajudando Waldo. Isso seria muito pouco heróico da parte deles. Se realmente tomarem essa atitude, Robul deve fazer um sermão e insistir para que eles sejam mais caridosos.

Vá Para...

Desta cena, os Aventureiros podem ir para qualquer um dos locais de Porto Blacksand para continuar sua investigação. Se forem para a Estalagem Dente de Dragão, vá para a **Cena 6**. Se forem visitar Nicodemus, vá para a **Cena 7**. Se

forem à casa de Dvorgar, vá para a **Cena 8**. Se decidirem visitar a família de Brass, vá para a **Cena 11**.

Nota: Waldo será mais um empecilho para os Aventureiros neste ponto da aventura. Robul ficará mais do que feliz em tomar conta do covarde mercador até que a aventura acabe.

Cena 6 — A Estalagem Dente de Dragão

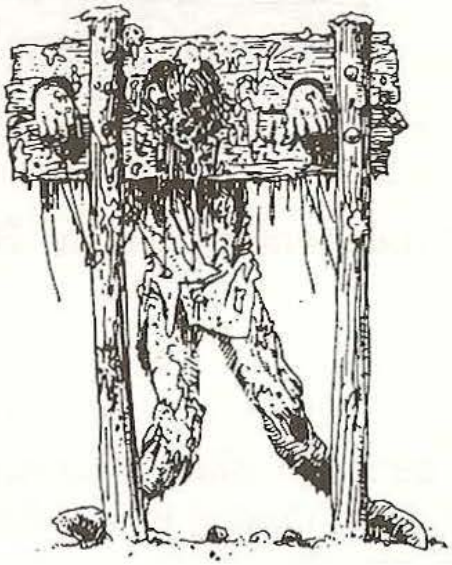
Local

Cada estalagem de Porto Blacksand está cheia de rufiões, de um tipo ou outro. O único ponto a favor da Estalagem Dente de Dragão é ser a primeira hospedaria para onde muitos visitantes vão assim que chegam à cidade pela primeira vez. Isso significa que ela está, normalmente, com sua cota justa de visitantes, uma grande diferença dos vilões assassinos que enchem as outras estalagens de Blacksand. Também é o lugar onde encontrará uma boa percentagem de batedores de carteiras trabalhando nos recém-chegados.

Se tiver uma cópia de *Dungeoneer*, saberá que uma descrição completa da Estalagem Dente de Dragão, junto com um mapa da taberna, pode ser encontrada na aventura "*A Vingança do Feiticeiro*". Você também pode querer usar as regras para jogo e brigas de bar encontradas ali, embora o propósito principal desta cena seja fornecer informações aos Aventureiros e não uma desculpa esfarrapada para um pouco de violência gratuita (que vergonha!).

Resumo da Trama

Alguma informação é conseguida com Halim Thrumbar e/ou Gregor, o estalajadeiro. Se os Aventureiros vieram direto dos portões para cá, eles podem conseguir pousada e deixar Waldo aos cuidados de Halim Thrumbar.



Lista de Personagens

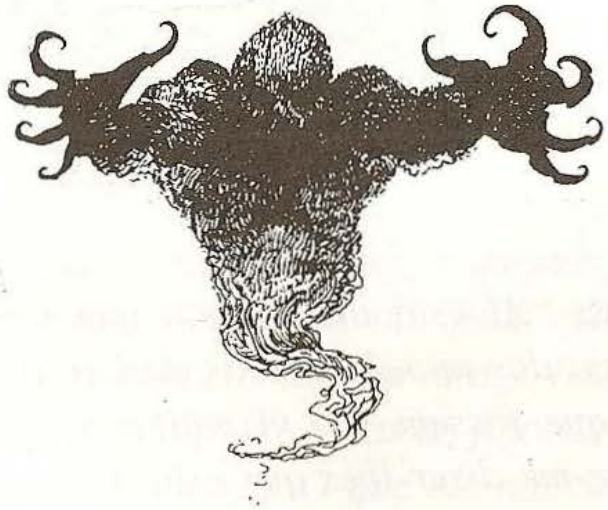
Halim Thrumbar é um homem de muitos lugares. Mercador, algumas vezes aventureiro, espião para o Rei Salamon e vendedor de informações, ele tem uma grande variedade de contatos por toda Porto Blacksand, Allansia e mesmo mais além. Esconde suas operações secretas atrás de uma imagem típica de um gordo e pomposo negociante de vinho

e cerveja. Mais informações sobre Thrumbar podem ser encontradas em *Dungeoneer* (página 261). Sua Escala Social é 5.

Gregor é um ex-marinheiro que deve ter viajado muito antes de se estabelecer como estalajadeiro. Certamente ele tem histórias selvagens para contar sobre a vida no mar; mas muitas delas são tão exageradas que todos estão convencidos de que ele nunca foi mais longe do que Arantis. Mais informações sobre Gregor podem ser encontradas em *Dungeoneer* (página 262). Sua Escala Social é 3.

Acessórios

Se pretender ampliar a cena para incluir jogo e uma briga, cheque a "Lista de Acessórios" da seção da Estalagem Dente de Dragão de "*A Vingança do Feiticeiro*" em *Dungeoneer*.

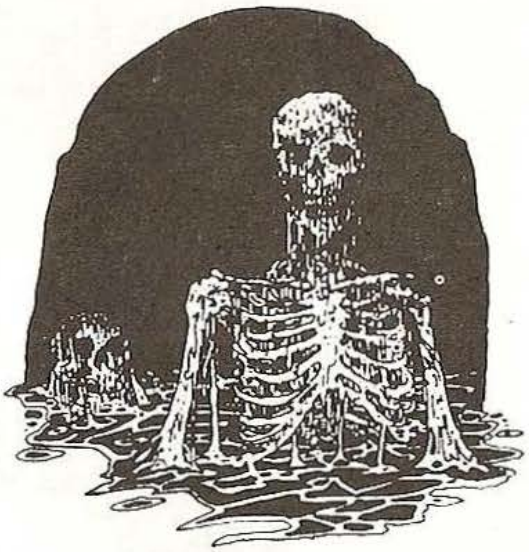


Ação!

1. Gregor

Como sempre, Halim Thrumbar reluta em se dar a conhecer até sentir-se seguro sobre as pessoas com quem está lidando. A menos que os Aventureiros já o conheçam de vista, eles, sem dúvida, acabarão falando primeiro com Gregor. Se necessário, quartos podem ser alugados e as carroças guardadas nos estábulos. Waldo pagará; ele se instalará no bar para vigiar suas propriedades enquanto os Aventureiros bancam os detetives para ele.

Gregor é capaz de dar algumas informações sobre as pessoas nas quais os Aventureiros estão interessados. É claro que ele só relatará fatos se for cuidadosamente interrogado sobre o assunto.



Sobre Brass: *"Aí está um homem que tinha influência. Melhor amigo dos manda-chuvas da Guilda dos Ladrões, quem quer que fossem. Eu vi muitas cidades em minha vida, e deixe-me dizer-lhes que esta aqui tem o bando de criminosos mais impiedosos e bem-organizados de toda Titan. Ora, eu não ficaria surpreso se soubesse que todas*

as Guildas de Ladrões no mundo são controladas daqui. Então, eu não saberia dizer o que aconteceu a Brass. Eles *não teriam feito isso. Não é seu estilo usar feitiçaria quando uma simples adaga no escuro em mãos de um obscuro assassino funcionaria. Talvez o cara tenha chateado um mago. Eles são um bando muito estranho, esses lançadores de feitiços. Ora, apenas alguns meses atrás havia uma fofoca correndo por aí de que um velho lunático se escondia nos esgotos, levantando um exército de esqueletos para dominar o mundo! Eu mesmo não acreditaria nisso, se não tivesse encontrado tantos loucos pessoalmente em minhas viagens. Sabem, uma vez estava em um veleiro, fora da Costa do Crânio quando..."*

Sobre Dvorgar: *"Aquele ladrão sujo! Ora, as próprias águas do Rio Bagre, fedorentas como são, iriam se levantar e partir se ele tentasse tomar banho nelas. Ele me lembra um tipo de lagarto que uma vez encontrei em Silur Cha. Vivia bem no fundo dos pântanos e bebia lama, vivendo do corpo decomposto de qualquer coisa que caísse no charco. Se algum dia botar minhas mãos naquela cobra, torcerei seu pescoço com tanta força que o ouro que ele me deve vai escorrer de sua carne agonizante!"*

Sobre Thrumbar: *"Aí está um homem com contatos. Viajei com ele para Khul, uma vez, e quando chegamos a Buruna, a primeira estalagem na qual entramos, meia dúzia de homens o tratou como um amigo há muito tempo perdido e passou a contar-lhe todas as fofocas de política e negócios sujos em Ximoran. O que ele não sabe, simplesmente não vale a pena saber. E, além disso, ele sempre paga por sua cerveja. Um verdadeiro cavalheiro."*

2. Os Freqüentadores

Os Aventureiros também podem pensar em pedir informações aos freqüentadores, facilitando o caminho com bastante cerveja gratuita. Ninguém sabe, ou *admite* saber, muito, mas através de várias conversas, os Aventureiros podem juntar as seguintes informações:

Sobre Brass: "Há uma grande briga acontecendo dentro da Guilda de Ladrões. Os irmãos Kobassi estão fazendo, com determinação, um movimento para conseguirem seu controle. Brass pode ter ficado em seu caminho."

Sobre Dvorgar: Se ele lhe oferecer trabalho, não aceite. Ele fala bem e faz as melhores promessas mas, quando chega o dia de pagamento, o dinheiro nunca está lá. Você acaba preso a ele por muito tempo, trabalhando por nada, enquanto tenta arrancar o dinheiro de suas mãos fechadas.

Sobre Thrumbar: Um homem muito astuto, seus dedos estão em muitas tortas. Porém ele é um cara durão, então não o irrite.

Sobre Mais Ajuda: Alguns dos freqüentadores sugerem que os Aventureiros consultem Madame Star, a clarividente, que tem uma tenda no bazar da Praça do Mercado. Eles sempre consideraram suas previsões confiáveis e ela poderá ser capaz de fornecer alguma pista útil.

3. Halim Thrumbar

Como um vendedor de informações, Thrumbar esperará algum pagamento dos Aventureiros antes de divulgar o que sabe. Uma coisa é prestar favores para o Rei Salamon (como ele fez em "*A Vingança do Feiticeiro*" em *Dungeo-*

neer), mas é outra bem diferente falar francamente com um bando de aventureiros que estão sendo bem pagos por sua investigação. A oferta de, digamos, 10 Moedas de Ouro será suficiente para soltar-lhe a língua. Isso é o que ele tem a dizer:

Sobre Brass: "*Ele era um bom homem. Ah, lidava com uns personagens sujos sim, mas quem, em Blacksand, não lida? A verdade é que ele sempre era justo e isso lhe garantiu respeito. Não é tarefa fácil se manter em bons termos tanto com Azzur quanto com algumas facções da Guilda dos Ladrões, mas ele conseguiu de algum modo. Não, os Kobassi não estão por trás disso. Eles são supersticiosos demais e não tocariam um feiticeiro com a ponta afiada de um estilete.*"

Sobre Dvorgar: "*Debaixo de todas as suas mentiras e trapaças, o homem é, basicamente, um covarde. Enfrente-o e ele lhe pagará assim que o fluxo de caixa permitir. O problema é que ele sempre acha que poderá escapar. Então termina devendo muito mais do que pode pagar e tem de continuar trapaceando. Essa é a única resposta para ele ter sido tolo o bastante para se endividar com um homem influente como Brass.*

"Agora, a pergunta é, o que ele poderia fazer, tendo se metido nessa confusão? Contratar um feiticeiro certamente é uma saída para um covarde, mas feitiçaria é extremamente cara. Sugiro que descubram quanto ele devia a Brass. Qualquer mago que se preze cobraria vários milhares para invocar um Demônio como esse. Se Dvorgar devia mais que isso, valeria a pena arriscar esse gasto. Se ele devia menos, seria tolice gastar mais do que devia para fugir à dívida. Nem mesmo Dvorgar seria tão estúpido."

4. Direções

Qualquer um dos contatos acima pode indicar a direção da casa de Brass e/ou Dvorgar. Apenas Halim Thrumbar sabe onde Nicodemus mora e dará a informação por mais 5 Moedas de Ouro, embora seja muito difícil os Aventureiros quererem vê-lo, a menos que já o conheçam.

Problemas?

Se os Aventureiros decidirem jogar ou entrar em uma briga aqui, as regras apropriadas devem ser tudo de que você precisará. Lembre-se de que depois de algum tempo, a Guarda da Cidade aparecerá para resolver qualquer pro-

blema. Assim que ela for vista, todos os envolvidos desaparecerão por portas laterais para os becos.

Se ocorrer uma luta, Gregor fechará o negócio pelo resto do dia para limpar a bagunça. Os Aventureiros, assim, perderão a oportunidade de interrogar mais pessoas na Dente do Dragão. Waldo se esconderá debaixo de uma mesa durante qualquer briga. Ele não fugirá quando a Guarda da Cidade aparecer, e é tolo o bastante para admitir, se questionado, que seus guarda-costas estiveram envolvidos na briga e descrevê-los. Ele acha que está apenas obedecendo à lei, respondendo às perguntas honestamente.

Vá Para...

Da Dente de Dragão, os Aventureiros têm vários locais em Blacksand que podem visitar. Se eles quiserem ver a família de Brass, vá para a **Cena 11**. Para visitar Dvorgar, vá para a **Cena 8**. Uma conversa com Nicodemus está detalhada na **Cena 7**. Para uma consulta com Madame Star, vá para a **Cena 12**.

Há uma cena extra que você pode lançar sobre os Aventureiros a qualquer hora, *depois* que eles tiverem passado pela Dente de Dragão. Uma vez que tenham sido ouvidos fazendo perguntas em público, as notícias correrão depressa até a Guilda dos Ladrões. Eles os observarão atentamente desse momento em diante. Quando achar que já houve

bastante conversa e está faltando um pouco de ação para agitar as coisas, vá para a Cena 10 — *"Estamos Sendo Seguidos!"*

Cena 7 — Sob a Ponte Cantante (De Novo)

Local

O mago Nicodemus mora em uma pequena cabana situada debaixo da Ponte Cantante, constantemente ouvindo o vento assobiar através dos crânios que se alinham na ponte. Ele mora ali porque está cansado de gente que vai lhe pedir ajuda, seja por problemas tolos como remover verrugas e queimaduras, ou por que eles acham que um bom mago está pronto a ajudar sempre que precisam.

Muitas informações sobre o mago e sua casa podem ser encontradas em *Titan* e *Dungeoneer*. Não vamos repeti-las aqui porque os Aventureiros não *precisam* ir até Nicodemus atrás de ajuda desta vez. Esta cena existe só porque, como Nicodemus descobriu, algumas pessoas acham que

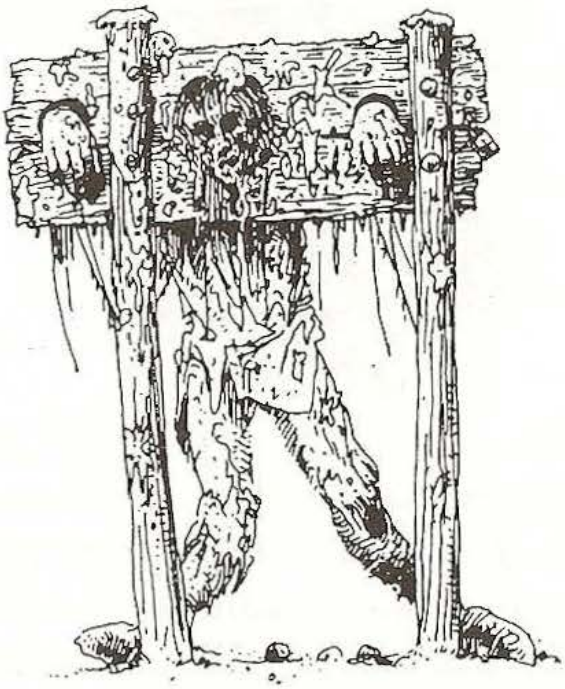
ele não tem nada melhor a fazer do que ajudar a qualquer um que tenha um pequeno problema com um mago mau. Ele tem coisas muito mais importantes em mente, como salvar o mundo de insondáveis forças poderosas e destilar um conhaque perfeito. Se o primeiro pensamento de seus Aventureiros for correr para Nicodemus atrás de ajuda, esta é a cena em que o velho divide um pouco de sua imensa sabedoria.

Resumo da Trama

Nicodemus passa um sermão nos Aventureiros sobre como manter-se sobre seus próprios pés.

Lista de Personagens

Nicodemus é um velho com longa barba branca e um chapéu alto e pontudo. Se ele não se vestisse tanto como um típico mago bom, talvez não fosse tão perturbado.



Acessórios
Se você tem o chapéu alto e pontudo que usou na aventura "*A Vingança do Feiticeiro*", coloque-o agora.

Ação!
Apesar das palavras "AFASTE-SE" rabiscadas em grandes letras vermelhas na porta, e em várias línguas, Nicodemus responderá se as pessoas baterem insistentemente, pois depois de algum tempo o barulho o irrita. Ele está com muito mau humor: o Rio Bagre está especialmente fedorento hoje e mesmo o nariz de Nicodemus, bem acostumado ao cheiro e falhando um pouco por causa da idade, está sofrendo horrivelmente. Os Aventureiros mal conseguem dizer uma frase ou duas antes dele interrompê-los com algum tipo de reclamação. Aqui temos algumas reclamações adequadas para serem incluídas na conversa:

"*Ajuda? Precisam de minha ajuda? Olhem, jovens, há milhares de pessoas nesse mundo que precisam de minha ajuda. Centenas delas batem em minha porta a cada ano, mesmo contra os meus maiores esforços para me afastar da sociedade. A pergunta que deveriam estar se fazendo é se merecem minha ajuda.*"

"*Um assassinato! Um simples assassinato? Aqui estou eu, o maior sábio de toda a Allansia, se não de todo o mundo de Titan e vocês vêm me perguntar sobre um simples assassinato! Se não tiverem nada na cabeça, tentem Madame Star, a clarividente na Praça do Mercado. Isso está mais em sua linha de trabalho do que na minha.*"

"*É claro que conheço Brass. A maioria da gente de Blacksand o conhece. Mas eu nunca me envolvi com ele. Diferente de algumas pessoas que eu poderia mencionar, ele sempre acertava seus próprios negócios* sem *correr para*

outros pedindo ajuda sempre que as coisas ficavam um pouco mais difíceis."

"Dvorgar? Não, nunca ouvi falar dele. Eu não sei de nada. Levei anos para aprender o que sei, o que é mais do que sabem quaisquer dez homens que puderem juntar. Eu gostaria de saber mais, mas por algum motivo nunca tenho tempo para estudar."

Eventualmente, talvez, os Aventureiros consigam falar o bastante para explicar sobre o Demônio Morte Silenciosa na vela. Isso, enfim, despertará um pouco do interesse do mago:

"Então, foi isso que aconteceu. Um "fofoqueiro" me contou que foi invocada aqui. Sabem, um Demônio Morte Silenciosa é um trabalhozinho malvado. Eu estava tentando encontrar a coisa, mas parecia ter deixado a cidade. Mas parece que vocês, bons rapazes, me pouparam o trabalho. Agora, por que não são bons meninos e saem daqui para encontrar o idiota que o trouxe em primeiro lugar? E não, eu não sei quem foi. Eu mesmo teria cuidado dele se soubesse quem foi o responsável, não é? Bem, vão indo então, eu não os transformei em estátuas. Ainda!"

Problemas?

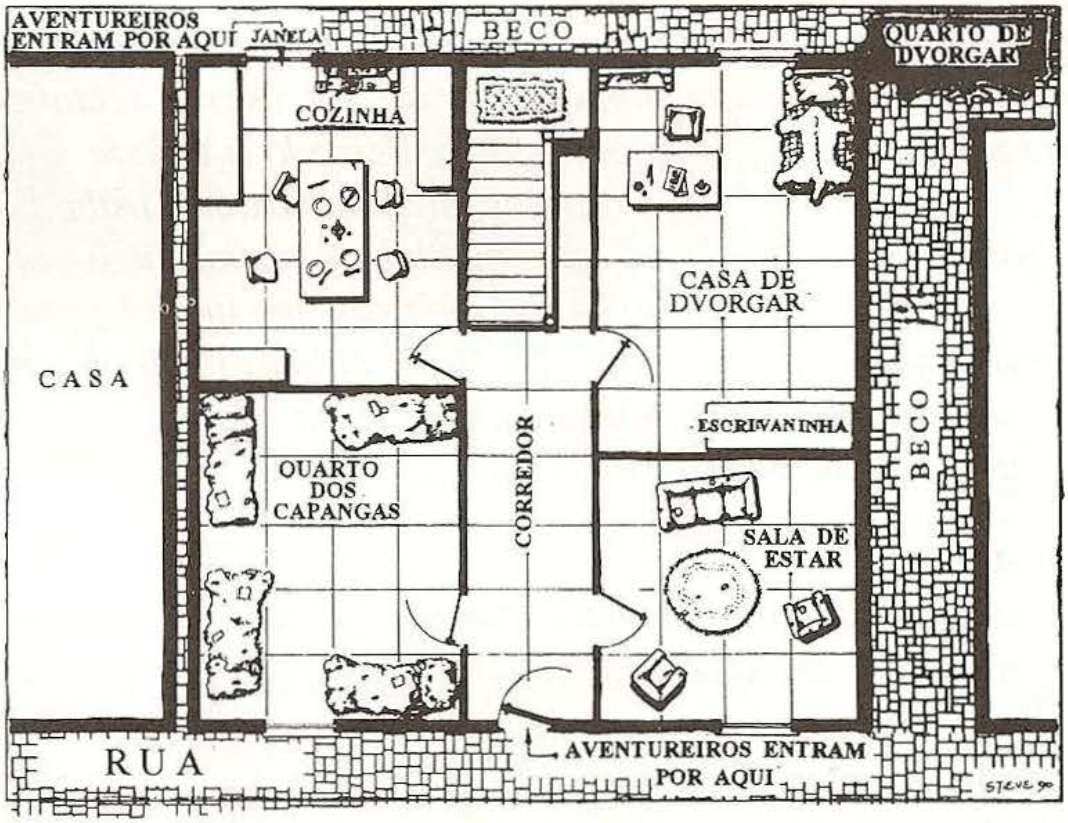
Nicodemus não curará nenhum ferimento, não venderá qualquer poção, encantará nenhuma espada ou fará qualquer outro serviço, a menos que seja de verdadeira importância mundial. Qualquer um que pedir correrá o sério risco de ser transformado em peixe e jogado no rio para ver se ele ainda sustenta vida (por azar, não sustenta).

Vá Para...

Há vários lugares em Porto Blacksand que os Aventureiros podem visitar a partir daqui. Se quiserem ir à Estalagem

Dente de Dragão para procurar acomodações ou ver Halim Thrumbar, vá para a **Cena 6**. Se ir à casa de Dvorgar é o próximo item da lista, vá para a **Cena 8**. A visita à família de Brass está detalhada na **Cena 11**. Se os Aventureiros já estiveram na Dente de Dragão, pode ser o momento deles encontrarem a **Cena 10**; como chegar lá está explicado no "Vá Para..." da *Cena 6*. Finalmente, se os Aventureiros decidirem ouvir o conselho de Nicodemus e consultar Madame Star, vá para a **Cena 12**.

Cena 8 — A Casa de Dvorgar



Local

Dvorgar vive em uma parte razoavelmente próspera da cidade, mas só porque conseguiu enganar alguém e o tirou da casa. O prédio, na Alameda da Árvore, está em terrível

estado de conservação porque ele nunca tem dinheiro para gastar nela. A pintura está velha e descascando, a madeira está apodrecida e cheia de bichos, e toda a casa parece que vai cair se um gigante (ou Axel Wolfric) respirar sobre ela.

Vamos imaginar, por enquanto, que os Aventureiros adotarão uma aproximação audaciosa e entrarão pela porta da frente. Se eles decidirem por uma tática mais cautelosa, vá para a seção "Problemas", onde há algumas sugestões de como lidar com uma invasão.

O mapa mostra o desenho do primeiro andar da casa de Dvorgar. Ele não usa mais o segundo andar; as escadas caíram há alguns meses e ele não pôde pagar o conserto.

Resumo da Trama

Os Aventureiros fazem um pouco de pressão contra Dvorgar e descobrem que ele é tão covarde quanto imaginavam.

Lista de Personagens

Dvorgar, o Mercador é um homem magro e esquelético cujas roupas, embora adequadas para um mercador, nunca servem direito porque ele nunca mandou fazer nada sob medida. Tudo que ele possui foi tirado de alguma outra pessoa, geralmente sem que pagasse por isso. Para poder se safar com seus golpes, ele finge ser forte e impiedoso, e não é avesso a mandar matar alguém — mas primeiro ele se certifica de que não haja parentes que possam vir vingar-se dele. No fundo, entretanto, é um completo e irreversível covarde. Qualquer um que faça a menor pressão sobre ele verá uma completa transformação de caráter. Nossos Aventureiros estão para presenciar esse milagre.

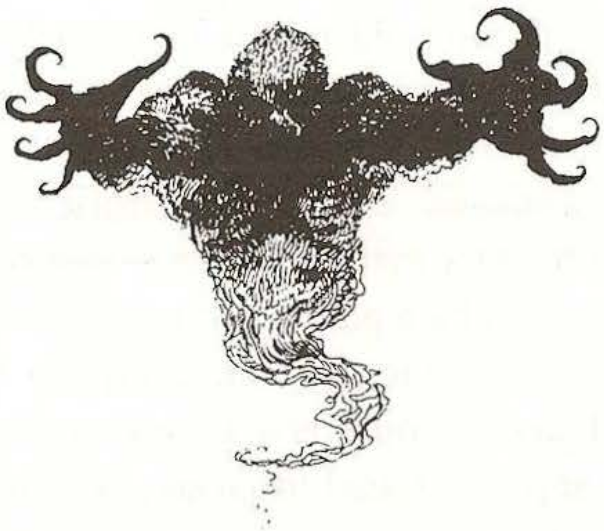
DVORGAR HABILIDADE 8 ENERGIA 10
Escala Social 4 *Habilidades Especiais: Barganha (9), Trapaça (12)*

Capangas. Dvorgar ainda consegue, de algum modo, persuadir alguns pobres coitados a trabalharem para ele apesar do baixo (e às vezes nenhum) salário. É claro que eles são tipos de homens que ninguém mais empregaria, com tudo que isso sugere. Você precisará de um capanga para cada Aventureiro.

CAPANGAS cada HABILIDADE 8 ENERGIA 8
Escala Social 2 *Espada*

Acessórios

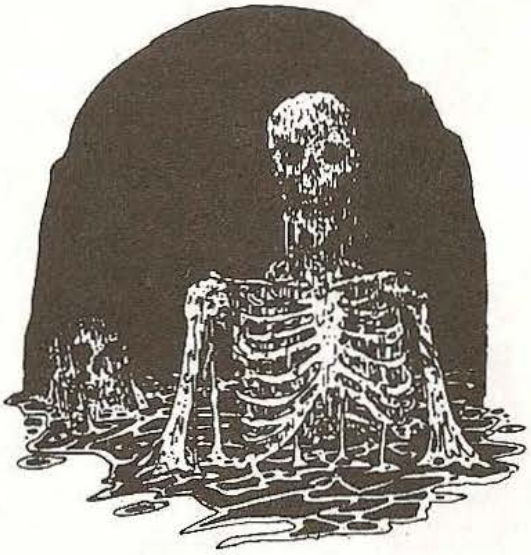
Há uma luta nesta cena. Se você usa miniaturas para controlar o combate, precisará de figuras para representar Dvorgar e os capangas.



Ação!

1. A Porta da Frente

Se os Aventureiros baterem na porta, ela será aberta por dois capangas. Eles têm ordens de não deixar *ninguém* entrar, e dirão isso aos Aventureiros. Entretanto, eles não são nem muito inteligentes nem muito corajosos. Uma jogada bem-sucedida contra a Habilidade Especial de *Trapaça* pode convencê-los de qualquer coisa e qualquer suborno também ajudaria, mas isso não é realmente necessário. Uma simples ponta de espada balançada sob seus narizes fará o trabalho de modo muito eficiente!



2. Antes da Luta

No princípio, Dvorgar está razoavelmente confiante e seguro, embora possa ver que os Aventureiros são um bando durão. Na realidade, ele está tremendo dentro de suas calças enquanto fala. Ele usará sua Habilidade de *Trapaça* para tentar convencê-los de tudo que diz. A menos que os Aventureiros mencionem a morte de Brass de início, ele presumirá que foram mandados por Brass para cobrar a dívida:

"Olhem, prometi a Brass que pagaria e pagarei, prometo. Sou um homem honrado e me ressinto da idéia de que ele ache que tenha de descer a tal nível para cobrar sua dívida. Se vocês, rufiões, causaram algum dano na entrada, deduzirei os custos do conserto de sua conta. Está bem claro?"

Uma vez que os Aventureiros mencionem que Brass está morto, Dvorgar salta para uma nova conclusão: alguém acha que ele é o responsável e essas pessoas foram mandadas pela Guilda dos Ladrões para se vingarem!

"Bem, eu não tive nada com isso, ouviram? Nada, de modo algum. Sou um mercador. Não sou conivente com ladrões e assassinos. Ah, eu pago por proteção, como todo mundo nessa cidade, mas não vejo por que eu deveria fazê-lo! Está na hora de Lord Azzur dar um fim em vocês e nos idiotas da sua laia, é o que digo!"

3. A Luta

Quando os Aventureiros se tornam mais insistentes em suas perguntas, Dvorgar se apavora e manda que os capangas os joguem para fora. Naturalmente os capangas não gostam nada da idéia, mas sabem que não receberão seus pagamentos se desobedecerem a ordem, então, desembainham as espadas e avançam nervosos. Os Aventureiros acharão isso simples rotina.

Como os capangas são covardes, tentarão fugir se sua ENERGIA for reduzida a 4 pontos ou menos. Se mais da metade dos capangas tiver fugido ou morrido, o resto também fugirá, não importa quão bem estejam. Os Aventureiros podem ficar com pena desses pobres bufões e deixá-los ir.

4. Depois da Luta

Dvorgar perde todo o autocontrole quando se vê sem seus capangas, cai no chão, em frente aos heróis, e rasteja miseravelmente (para dar autenticidade, fique de joelhos para ler a próxima fala):

"Ah, senhores, nobres mestres, por favor não me matem. Não tenho nada a ver com a morte de Brass, verdade. Só lhe devia umas poucas centenas de Moedas de Ouro e eu ia pagá-las, de verdade. Mas sou um homem pobre. Olhem para minha casa. Mal tenho uma moedinha em meu nome no momento. Mas haverá, eu juro. Tenho pessoas que me devem dinheiro. Assim que conseguir que me paguem, devolverei cada dobrão que devo a Brass. Com juros, também! Mas eu não o matei. Não o faria, nem por uma quantia menor. Não me atreveria, de qualquer jeito. Conheço bem o tipo dos amigos dele. Por favor, acreditem em mim. Podem me dar como alimento para as plantas de Lord Azzur se eu não estiver dizendo a verdade."

Problemas?

Como mencionado antes, os Aventureiros podem tentar uma aproximação mais cautelosa e decidir invadir a casa de Dvorgar. Eles devem esperar até a noite antes de fazê-lo

mas como infelizmente este é um crime muito comum em Blacksand, poucas pessoas dariam o alarme se eles o tentassem durante o dia.

É fácil encontrar o beco cheio de limo que corre atrás da casa de Dvorgar. Faça os Aventureiros checarem suas Habilidades Especiais de *Esconder-se* e *Esgueirar-se*, se eles as tiverem (ou então contra a HABILIDADE de cada um, caso não as tenham). Não esqueça dos vários modificadores para a jogada. Se a invasão ocorrer durante a noite, some 5 à Habilidade de *Esconder-se*. Se algum Aventureiro falhar nas *duas* jogadas, ele foi visto por alguém. Ele, então, deve *Testar Sua Sorte* para ver se a pessoa dará o alarme. Se ele não tiver sorte, gritos de "Pare, ladrão! Guardas! Guardas!", logo ecoarão pelas casas e os Aventureiros terão de, simplesmente, sair correndo. Eles podem escapar, mas sua chance com Dvorgar está perdida por este dia.

Uma vez que os Aventureiros estejam dentro da casa, devem fazer outra jogada contra *Esgueirar-se*, seguida por uma jogada contra *Conscientização*, para ver se há alguém por perto. De fato, Dvorgar e seus capangas estão na sala principal, discutindo sobre pagamento. Os Aventureiros podem marchar corajosamente para dentro dela e, neste

caso, passe direto para a cena acima, "Antes da Luta", ou então podem examinar a casa.

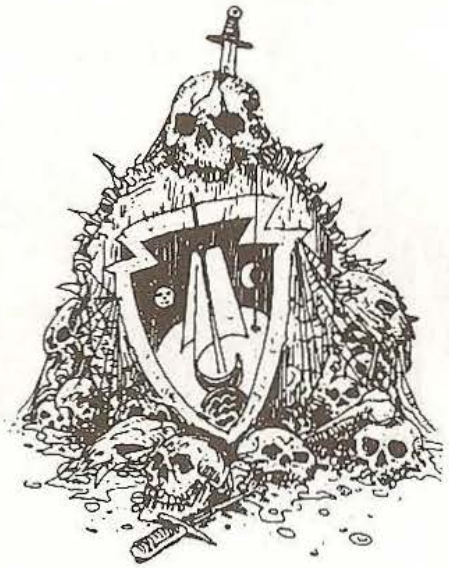
Se eles forem examinar, peça jogadas de *Conscientização* e HABILIDADE como normalmente, mas os Aventureiros não encontrarão nada de útil em lugar algum. O único item de interesse na casa é a quantidade de pedidos finais de pagamento, que são guardados em uma grande pilha na mesa de Dvorgar, os mais urgentes no topo.

Durante todo o tempo em que os Aventureiros estiverem na casa, você têm que fazer jogadas regulares de *Esgueirar-se*. Se alguém fracassar em uma delas, os capangas os ouvirão e sairão para atacar. A partir daí, você terá de controlar e conversar com Dvorgar pessoalmente. A conversa será semelhante à fornecida anteriormente, mas ele rastejará durante toda ela.

Vá Para...

Sendo pouco felizes com Dvorgar, os Aventureiros tentarão outra pessoa. Eles podem ir até a família de Brass, e neste caso vá para a **Cena 11**. Se, em vez disso, quiserem ir para a Dente de Dragão, vá para a **Cena 6**. Se eles quiserem visitar Nicodemus a seguir, vá para a **Cena 7**. Para consultar Madame Star, vá para a **Cena 12**. Aventureiros que já estiveram na Estalagem Dente de Dragão estão prontos para um encontro na **Cena 10**; veja a seção "Vá Para..." na *Cena 6* para mais detalhes de como chegar lá.

Finalmente, é possível que os Aventureiros não acreditem nos protestos de inocência de Dvorgar. Ele disse mesmo que podiam dá-lo como alimento para as plantas de Lord Azzur se ele estivesse mentindo. Talvez eles o levem ao pé da letra, para ver se muda sua ladainha. Se assim for, vá para a **Cena 9**.



Cena 9 — Os Jardins Públicos

Local

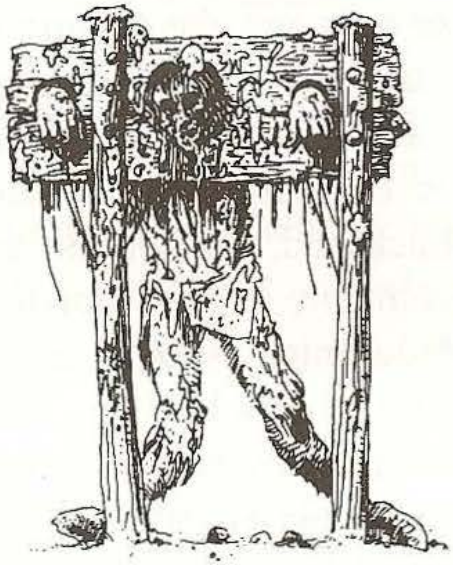
Os Jardins Públicos de Porto Blacksand são famosos em toda a Allansia do norte e mais além. Não só pela beleza das fabulosas orquídeas de Azzur e seus exóticos perfumes, mas também porque muitas das plantas são carnívoras! Lord Azzur tem paixão por tais arbustos assassinos e sabe-se que paga bem por novos espécimes. Seus favoritos em particular são as Feras de Folhas que guardam sua fabulosa Lótus Negra.

Os Jardins ficam ao norte da cidade, com entradas pela Rua do Estábulo e pela Alameda da Árvore. É cobrado um ingresso de 1 Moeda de Ouro por pessoa. Quando os

Aventureiros e Dvorgar se aproximam, vêem que há uma grande multidão reunida ali, inclusive vários Guardas da Cidade. Parece que há uma execução em andamento!

Resumo da Trama

Os Aventureiros testemunham uma terrível visão e (espera) arrependem-se de seu desejo de continuar a torturar Dvorgar.



Lista de Personagens

Guardas da Cidade. Tenha bastante Guardas da Cidade à mão para desencorajar qualquer tolice por parte dos Aventureiros. Seu grupo inclui vários Trolls.

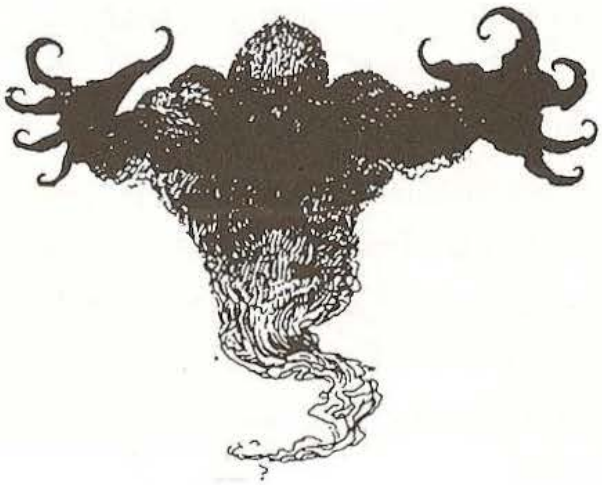
As Plantas que estrelam esta cena são as Feras de Folhas, três plantas carnívoras cuidadosamente aparadas para parecerem com um leão, um tigre e um leopardo. Caso esteja interessado, suas estatísticas são dadas com detalhes em *Out of the Pit — Saídos do Inferno*, embora a única refeição que receberão hoje não esteja em posição de lutar para se defender.

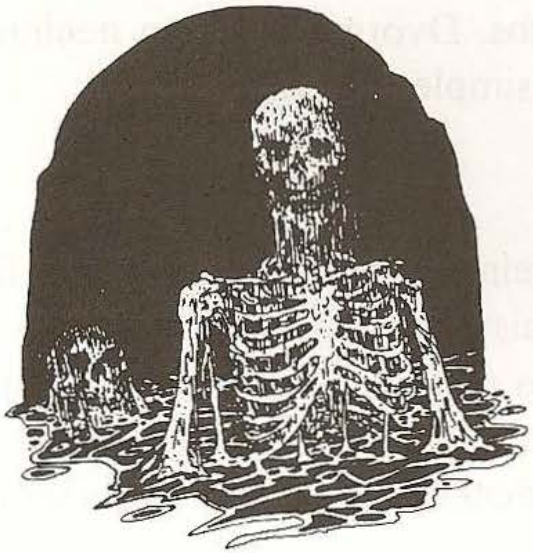
Acessórios

Algumas poucas plantas Dionésia, colocadas estrategicamente pela sala, darão o devido ar ameaçador. Não sendo possível fazer isso, apenas certifique-se de ter vários vasos de plantas de aparência sinistra à sua volta, e que poderão se tornar perigosas se provocadas.

Ação!

Para manter suas adoradas plantas bem e saudáveis, Lord Azzur assegura-se para que elas sejam alimentadas regularmente. Ele, astutamente, combina isso com a constante necessidade de abrir mais espaço nas masmorras para novos prisioneiros. De todos os modos de execução praticados em Porto Blacksand, ser comido vivo pelas Feras de Folhas é, provavelmente, o mais horrível. É também o de maior popularidade entre os espectadores, e os jardins e ruas adjacentes estão lotados. Há homens, mulheres e crianças, já que muitos pais consideram este espetáculo como uma valiosa experiência de aprendizado para seus filhos. Podem-se ouvir muitas mães ralhando com seus queridinhos, usando palavras como: "Veja, se não se comportar é o que receberá!"





Com o grupo aproximando-se dos jardins, o implorar horrorizado de Dvorgar torna-se mais e mais incoerente. O medo segura sua língua e ele acha difícil pronunciar as mais simples palavras. Entretanto, ele não muda sua história. Insiste que não tem nada a ver com a morte de Brass.

Forçando a passagem em meio à multidão, os Aventureiros vêem dois ladrões, amarrados e quase nus, sendo empurrados em direção às plantas por alguns Trolls. Um dos Trolls da Guarda da Cidade pode ser ouvido balbuciando como as plantas sempre conseguem os melhores pratos das masmorras, enquanto ele acaba com os velhos, os esqueléticos e os aleijados. Seu companheiro o adverte, dizendo para manter a voz baixa, ou ele pode ser o prato de carne do próximo cardápio.

De repente, ouve-se um grande barulho de folhas quando as plantas carnívoras envolvem suas vítimas e começam a arrancar-lhes a carne. Os gritos dos ladrões são bem horrendos e os Aventureiros, embora endurecidos perante a violência devido à carreira escolhida, devem *Testar Sua Habilidade* para evitar ficarem, bom... "incapacitados" por

alguns momentos. Dvorgar não tem nenhum almoço para expelir e então simplesmente desmaia.

Problemas?

Se os Aventureiros não acreditarem em Dvorgar depois disso, nunca mais acreditarão em nada.

Os Aventureiros podem achar que deveriam tentar resgatar os ladrões, mas não têm nenhuma chance contra tantos guardas e tão imensa multidão de espectadores.

Vá Para...

Os Aventureiros devem, simplesmente, levar Dvorgar de volta à sua casa — ele não é culpado da morte de Brass. Volte à **Cena 8** e use a seção "Vá Para..." para determinar onde os infelizes Aventureiros devem ir a seguir.

Cena 10 — Estamos Sendo Seguidos!

Local

Assim que os Aventureiros começam a fazer perguntas sobre Brass em lugares públicos (a ocasião mais oportuna sendo a ida à Estalagem Dente de Dragão), notícias sobre suas atividades chegarão à Guilda dos Ladrões. A partir daí, tudo que fizerem será observado por alguém e relatado. A maioria dos observadores da Guilda dos Ladrões é altamente experiente e já faz tanto parte do cenário que ninguém lança sobre eles uma segunda olhada, mas alguns são menos treinados e têm mais chances de serem descobertos.

Esta cena tem dois objetivos: um é preparar para mais tarde um encontro no Covil dos Ladrões; o outro é providenciar um intervalo de ação entre as várias cenas de investigação que ocorrem enquanto os Aventureiros seguem suas pistas. Você pode escolher exatamente quando incluir esta cena, baseado em sua avaliação de como a ação está indo. Inclua-a em um momento em que os Aventureiros estejam passando de uma cena para a outra pelas ruas. Faça jogadas de Habilidade Especial de *Conscientização* (ou HABILIDADE

básica) para cada Aventureiro, incluindo os modificadores, e diga àqueles que forem bem-sucedidos que eles acham que estão sendo observados. Descreva-lhes a cena nas ruas:

As ruas de Porto Blacksand são tumultuadas e barulhentas, entulhadas de mendigos, camelôs e pessoas indo cuidar de seus muitos negócios — ilícitos. É impossível ir a qualquer lugar sem ser visto por muitas pessoas. Porém, agora que começam a pensar nisso, muitos olhos parecem se virar em sua direção. Mendigos cegos os encaram diretamente. Todos os camelôs parecem estar tentando chamar-lhes a atenção. Crianças os espionam detrás de estábulos e carroças. De janelas superiores, mulheres param para marcar sua presença, antes de jogarem seus baldes de dejetos. Poderia ser, é claro, porque vocês são mal-encarados, estão bem-armados, são bem-apessoados, limpos, ou apenas estranhos. Ou então, também pode ser que alguém esteja interessado em seu destino.

Resumo da Trama

Os Aventureiros percebem que estão sendo observados e se preparam para pegar um dos olheiros.

Lista de Personagens

Mickle, um moleque de rua cujas habilidades não chegam aos pés de sua ambição. Esse garoto foi mandado para seguir os Aventureiros por seus mestres na Guilda dos Ladrões. Foi-lhe dito para ficar bem longe das vistas e simplesmente relatar aonde os Aventureiros iam e com quem falavam. Infelizmente para ele, Mickle está convencido de ser um brilhante ladrão e de que não terá problemas em se aproximar dos Aventureiros e tentar ouvir sobre o que estão falando. Sua confiança exagerada será sua desgraça daqui a poucas frases.

MICKLE HABILIDADE 6 ENERGIA 6
Escala Social 2 *Faca*

Um elenco de milhares de pessoas de Porto Blacksand também está ocupado, observando os Aventureiros, por várias razões, mas nenhum deles é tão fácil de pegar quanto Mickle.

Acessórios
Pode querer usar miniaturas enquanto os Aventureiros estão tentando pegar Mickle, mas isso não deve ser realmente necessário.

Ação!
1. Pegando o Espião
Uma vez tendo dito aos Aventureiros que eles acham que estão sendo observados, provavelmente farão uma dessas duas coisas: ou tentarão evitar seus observadores, ou tentarão pegar um deles para descobrir quem o mandou. De qualquer jeito, eles acabarão pegando Mickle.

Se estão tentando *evitar* serem vistos, eles provavelmente dobrarão em uma alameda lateral. Mesmo aqui há um ou dois mendigos ou vabagundos, alguns descansando de uma dura noite de roubos, tirando um cochilo em uma porta de fundos. Ou eles estão dormindo? Na verdade, a Guilda dos

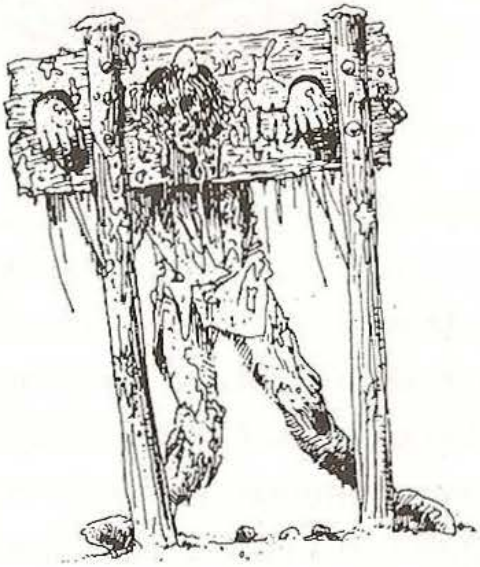
Ladrões pode observar os Aventureiros onde quer que eles vão; mas Mickle também está determinado a segui-los em todos os lugares. Uma vez que os Aventureiros tenham entrado em ruazinhas paralelas, ele grudará neles como uma casca de ferida. Com certeza eles o pararão e irão preparar-lhe uma armadilha como a descrita a seguir, ou simplesmente o caçarão e o pegarão.

O modo clássico de pegar alguém espionando é assim: vocês viram em uma esquina para uma rua lateral, como se tentando livrar-se dele, e um de seu bando rapidamente se esconde em uma porta (fazendo uma jogada bem-sucedida de Habilidade Especial de *Esconder-se*). O resto do grupo segue adiante rapidamente, tentando chegar na próxima esquina antes que o espião perceba que está faltando um deles. Quando o espião passa, o Aventureiro que estiver se escondendo pula sobre ele e o pega. Esse tipo de coisa é muito eficaz e deve funcionar facilmente com Mickle. Se seus Aventureiros inventarem qualquer outro plano, você mesmo deverá calcular suas chances de sucesso. (Ora, nós não podemos fazer todo o trabalho, não é?)

2. Nós O Pegamos!

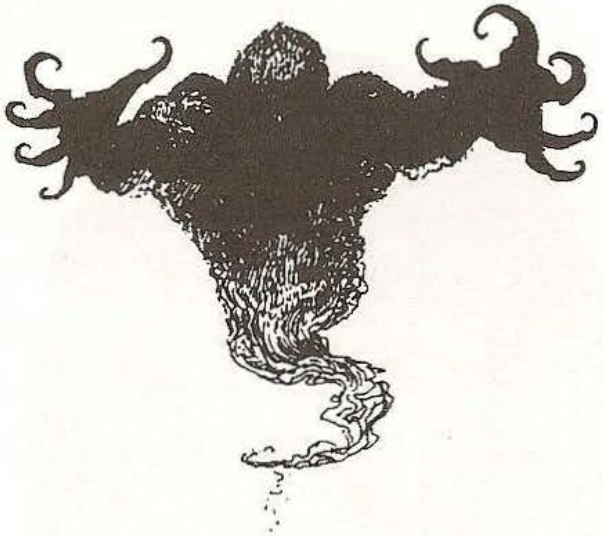
Mickle pode ser ultraconfiante em suas habilidades como ladrão mas, uma vez pego, ficará muito assustado e falará qualquer coisa! Presume-se que os Aventureiros irão lhe perguntar quem ele é, por que os está seguindo e quem o mandou. O moleque responde usando a mais incompreensível das linguagens de rua:

"Muito bem, patrão, cês me enquadraram direitinho. Tô avisando pra não acabá com a minha raça. Sou Mickle, da Guilda dos Ladrões, paizinho, é quem sou. Mandaram seguir ocês, patrão. Tenho qui contar onde cês vão e com quem falam. Lá atrás, eles estavam no segundu andá e oviram ocês fazê pergunta sobre o Sr. Brass. Os rapaz abençoam sua quirida alma que partiu e querem sabê o qui cês tão tramanu."



Presume-se que mais perguntas se seguirão. Mickle foi enviado para este trabalho por um ladrão chamado Grumbo. Ele pertence a uma gangue liderada pelo Mestre Urbin (um recentemente "promovido" Ladrão-Mestre que nenhum dos Aventureiros conhecerá). Ele não sabe nada sobre

nenhuma disputa entre os Irmãos Kobassi e os mestres secretos da Guilda. Se perguntado sobre um endereço onde os Aventureiros possam contatar a Guilda, ele nomeará a casa no Laço. O Aventureiro de *O Ladrão da Meia-Noite* reconhecerá isso como um conhecido covil onde ele e os membros da gangue de Rannik costumavam ficar. Qualquer um fazendo uma jogada bem-sucedida contra *Conhecimento do Mundo* saberá que O Laço é uma sombria área perto do rio à volta da Guilda dos Ladrões.

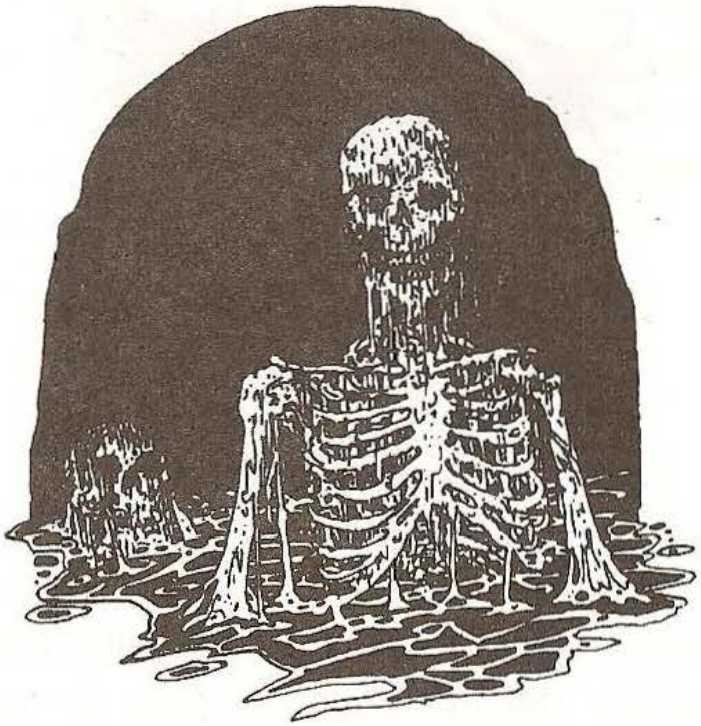


Os Aventureiros provavelmente deixarão Mickle ir depois de conseguirem suas informações. Entretanto, a menos que, deliberadamente, ordenem que ele pare de segui-los, o moleque continuará como sombra de agora em diante.

Problemas?

Mickle é a única pessoa ativamente seguindo os Aventureiros. Todos os outros observadores apenas notam sua presença e os deixam ir. Por isso, não há jeito de outros observadores serem pegos ou dos Aventureiros poderem provar que estão sendo seguidos.

Se os Aventureiros tentarem ameaçar ou questionar mais alguém nas ruas, a pessoa que pegarem imediatamente começará com o tradicional alarido de "Socorro! Socorro! Assalto! Assassinato! Fogo!" tão alto quanto possível. Todos na área próxima se virarão imediatamente para os Aventureiros, chamando a Guarda da Cidade aos gritos e atingindo os Aventureiros com ovos, tomates e pedras. Eles não terão opção além de correr e se esconder.



Vá Para...

Daqui os Aventureiros têm duas opções. Se desejarem, podem apenas se apressar na direção que estavam indo quando notaram que eram observados. A alternativa é seguirem direto para o Covil dos Ladrões, e neste caso vá para a **Cena 13**.

Cena 11 — Uma Casa em Luto

Local

A casa de Brass é o maior prédio na esquina da Rua Pequena com a Rua do Campo, em frente ao Portão do Campo. Acima do portal está a representação do símbolo de Brass, uma moeda. Uma bandeira negra ou lençóis negros pendendo das janelas do andar superior são sinais de luto.

Nota: porque os Aventureiros conseguem sua melhor pista nesta cena, é bom fazer com que não cheguem à casa de Brass antes de investigarem várias outras opções. Eles já devem ter checado Dvorgar por agora. Se seus Aventureiros chegaram a esta cena muito rápido, faça um servo os encontrar na porta e lhes dizer que a família está muito chocada para vê-los no momento e que devem voltar dali a uma hora. O empregado também pode indicar a direção da casa de Dvorgar, se necessário.

Presumindo que tenham chegado na hora certa, os Aventureiros batem na porta, um empregado os deixa entrar e os guia para um largo corredor de mármore. À sua esquerda,

uma grande escadaria segue para um patamar com balaústres. Uma antiga armadura completa de batalha, pesadamente machetada em ouro e prata, está posta aos pés da escada. Veldik senta-se no último degrau, brincando de cabo-de-guerra com um grande cachorro negro de olhar maldoso. Ao avistar os Aventureiros, ele solta a velha corda que está segurando, e que o cachorro continua destruindo como se fosse um rato, e se aproxima para cumprimentá-los.

Resumo da Trama

Os Aventureiros entrevistam a família de Brass. Ouvem diferentes opiniões sobre quem pode ser o responsável por sua morte e recebem a promessa de uma substancial recompensa se puderam pegar o vilão.

Lista de Personagens

Veldik, nós já o encontramos antes.

Claudine, a esposa de Brass, é uma mulher de meia-idade, que engordou depois do casamento com um homem muito

rico. Embora esteja muito triste, ela tem consciência de sua posição e responsabilidade e, portanto, permanece calma e digna quando acompanhada. Como seu filho e sua filha, ela se veste de negro em sinal de respeito pelo esposo morto.

Laurissa, a filha da casa, tem 18 anos e é muito bonita. Alguns dos Aventureiros mais ambiciosos podem, durante esta cena, sonhar com um casamento proveitoso. Se forem bem-sucedidos nesta missão, há mesmo uma possibilidade. Entretanto, a garota é rica e mimada, e espera que seu futuro marido seja capaz de mantê-la nas condições em que está acostumada. Um homem que passa a vida vagando por Allansia e lutando contra desagradáveis monstros mal-cheirosos não parece ser o tipo de pretendente que a fará feliz. Laurissa não tem nem um pouco do autocontrole de sua mãe e tem soluçado deseperadamente desde que soube da morte de seu pai.

O novo mestre da casa é Torbul. Embora Brass tenha feito o melhor que podia para treinar seu filho para a vida real, o rapaz não teve o benefício do crescimento difícil nas ruas de Porto Blacksand que moldou o caráter do pai. Se ele se mudasse para um lugar como Salamonis, poderia ter uma boa vida como mercador, simplesmente porque ele é tão rico que apenas um desastre como o que aconteceu a Waldo poderia causar-lhe algum sério dano. Logo se torna óbvio para os Aventureiros que, em Porto Blacksand, ele não durará muito, a não ser que aprenda rápido.

TORBUL HABILIDADE 8 ENERGIA 10
Escala Social 5 *Habilidade Especial: Barganha (10)*

Acessórios

Os Aventureiros serão bem tratados. Esta é uma boa oportunidade para servir café e refrigerantes, biscoitos e outros petiscos. Por agora, você também deve estar ficando sedento, pois tem falado bastante. Lembre-se de que a refeição ajudará a recuperar 2 pontos de ENERGIA para qualquer Aventureiro ferido.

Ação!

1. Saudações

Veldik estende as mãos para os Aventureiros e dá boas-vindas:

"*Aí estão vocês, meus novos amigos. Estou tão feliz que tenham podido vir. Falei com o jovem mestre sobre vocês, e ele está ansioso para fazer uso de seus serviços. Entretanto, ele tem muitos papéis para ver hoje — os impostos sobre morte de Lord Azzur são assustadoramente complexos — e ele me pediu que perguntasse se vocês se importariam em ser entretidos por sua mãe por alguns momentos, enquanto ele termina com a papelada mais urgente.*"

Os Aventureiros não têm outra escolha senão concordar, então são levados para a sala de estar, onde Claudine e Laurissa estão preparando o pano para o funeral de Brass. Laurissa soluça silenciosamente enquanto trabalha, levando, pateticamente, um pequeno lenço negro aos olhos avermelhados.

2. A História da Esposa

A esposa de Brass se apresenta-se e à filha, dando as boas-vindas aos Aventureiros.

"Veldik falou muito bem a seu respeito, bons senhores, e valorizamos muito sua opinião. Ele foi um bom servo para meu pobre falecido marido."

Neste momento, Laurissa passa a chorar histericamente.

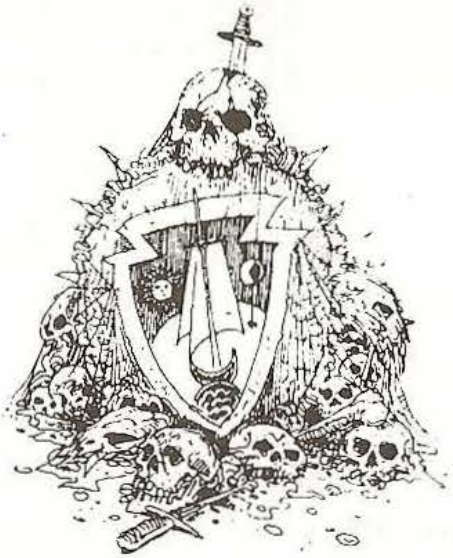
"Por favor, perdoem minha filha. Ela tem estado muito perturbada desde que ouvimos as notícias. Não há nada importante que ela possa lhes contar. Ela pode sair?"

Provavelmente os Aventureiros concordarão, constrangidos, e a garota subirá atabalhoadamente as escadas, deixando uma trilha de lágrimas para trás. Claudine continuará:

"Meus agradecimentos; ela amava tanto o pai. Agora, presumo que desejem saber sobre os inimigos que meu marido pudesse ter. Imagino que aquele malandro, Dvorgar, já esteja sob suspeita. Em minha opinião, vocês deveriam riscá-lo de sua lista de suspeitos. Se ele tivesse, alguma vez, a coragem de tentar matar alguém, com certeza teria feito um serviço porco. Não, em minha opinião, vocês não precisam procurar mais longe que a Guilda dos Ladrões. Nunca gostei do modo como meu marido lidava com esses assassinos. Ah, ele dizia que era essencial para seus negócios, e nesta cidade do mal ele provavelmente estava certo, mas apenas é contra a ordem natural das coisas. O Sr. Rannik sempre teve a confiança de meu finado marido,

admito, mas esses Irmãos Kobassi poderiam vender qualquer coisa se achassem que pudessem ganhar alguns cobres extras. Tivemos de recebê-los aqui, uma vez, sabem. Eles tinham as maneiras de um porco do mato e o modo como perseguiram a pobre Laurissa, bem, eu os teria jogado daqui para fora, de quatro.

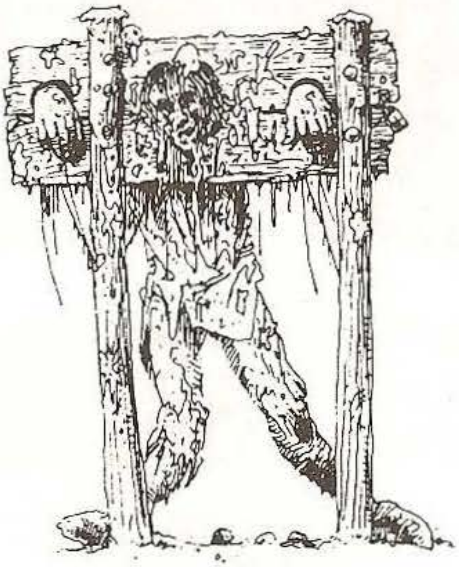
Sabem, o que eu faria se fosse vocês, sairia e resolveria tudo com eles. No fundo eles são uns covardes e a visão de um grupo de genuínos Aventureiros colocará medo em seus corações negros. Estou certa de não saber onde podem encontrá-los, mas há uma grande casa velha no Laço, que muitos desses capangas freqüentam. Vão até lá e batam algumas cabeças nas paredes e, estou certa, eles contarão tudo que precisam saber, os malditos!"



Claudine tem pouco mais de útil para contar aos Aventureiros; ela consegue transformar a resposta a qualquer outra pergunta em uma tirada contra os irmãos Kobassi. Ela não conhece nenhum motivo pelo qual eles possam ter matado seu marido — mas gente tão má não precisa de nenhum motivo, precisa? Para eles, roubar é como comer e beber

para as pessoas normais. Se perguntada sobre a quantia que Dvorgar deve, ela diz com convicção que crê ser na ordem de 300 Moedas de Ouro. Se perguntada sobre pagamento pelos serviços dos Aventureiros (embora ninguém fosse tão baixo, certo?), ela dirá que apenas seu filho pode decidir sobre isso.

Quando os Aventureiros parecerem estar ficando sem perguntas, ela oferecerá para ir ver se seu filho pode atendê-los agora. Nesse exato momento, Torbul abre a porta e entra.



3. A História do Filho

"Não precisa, Mãe, porque estive escutando. Pode nos deixar agora. Minhas desculpas, cavalheiros, se me consideram rude, mas antes de encontrá-los, desejava saber quão honrados eram. Portanto, resolvi descobrir como se comportariam com duas mulheres sofredoras. Estou feliz em dizer que fiquei tão satisfeito que os contratarei. Uma soma de 250 Moedas de Ouro para cada um, como sinal, mais 750 Moedas de Ouro para cada um depois, quando me trouxerem o vilão — ou os vilões — seria uma quantia justa, seria o suficiente para seus gastos?"

Se os Aventureiros tiverem perdido as mercadorias de Waldo, devem notar que isso é quase o bastante para pagá-lo, dependendo de quantos sejam. Presumindo que os Aventureiros aceitem essa oferta generosa (eles podem tentar elevar um pouco a recompensa, mas ele não recuará nem um pouco; sua Habilidade de *Barganha* pode até baixar o preço!) Torbul passa a relatar o que sabe dos negócios de seu pai.

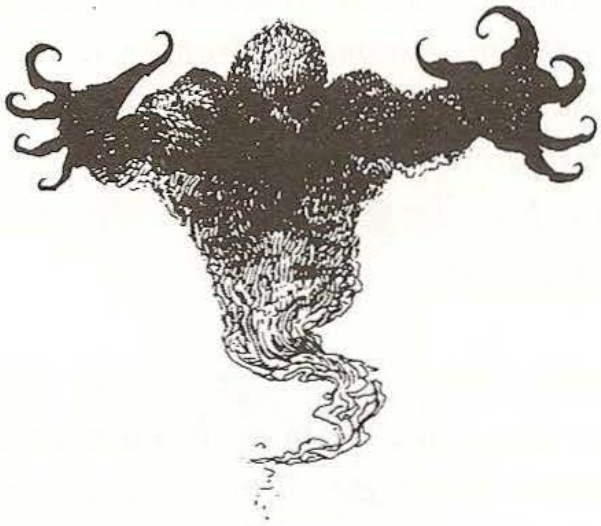
"O assunto com Dvorgar, temo ser minha culpa. Meu pai nunca lidaria com o homem diretamente, nem eu, mas ele estava trabalhando com um intermediário, e eu fui negligente em verificar o acordo. É apenas uma pequena soma, cerca de 300 Moedas de Ouro. Nenhum assassino trabalharia por este preço.

Sei que minha mãe vê a sombra das mãos dos irmãos Kobassi atrás disso tudo. Ela pode estar certa; mas eu falei com um homem chamado Rannik, que é o mais velho na Guilda dos Ladrões e que conhecia bem meu pai. Ele disse que não havia nenhuma disputa entre os Kobassi e meu pai. Na verdade, ele carregava mercadoria deles em sua caravana quando morreu.

Isso, temo, deixa-nos completamente no escuro. Muita gente o invejava ou temia, mas não tanto a ponto de contratar um feiticeiro assassino. Há apenas outra possibilidade, algo que apenas meu pai e eu sabíamos.

Desde de muito pequeno, eu sofro de uma maldição. Toda noite, quando durmo, sou compelido a deixar minha cama e andar pela casa. Às vezes eu até mesmo abro a janela e saio para a rua! Para minha própria segurança, adotei

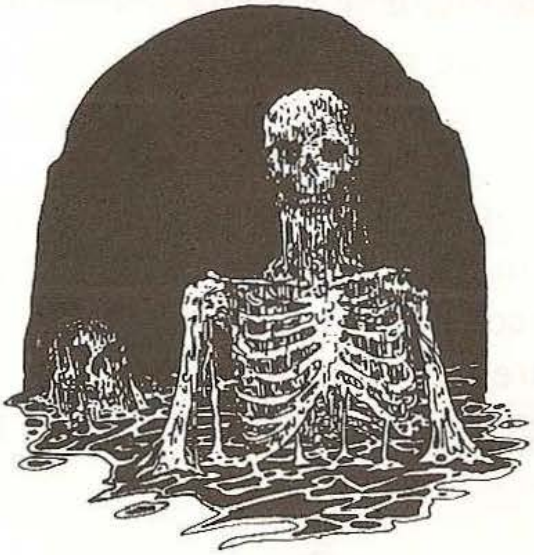
uma longa veste branca, uma veste que — se eu me aventurar na rua — todo mundo me confundirá com um fantasma. Não tenho idéia porque sou compelido a andar à noite dessa maneira, a maioria das vezes nem ao menos me lembro de tê-lo feito. De qualquer jeito, meu pai tentou tudo que sabia para me curar. Ele pediu a todos os magos que encontrou, e foi a todos os templos em todas as cidades que visitou, mas ninguém parecia ser capaz de ajudar.



Bem, há algumas semanas atrás ele me procurou, muito excitado, dizendo que encontrara os seguidores de uma religião da qual nunca ouvira falar antes, de uma seita baseada aqui mesmo nesta cidade. Dizia ter como princípio ensinamentos recuperados de um passado distante quando a antiga cidade que existe sob esta estava no apogeu. Ele esperava que pudessem ter o conhecimento perdido para os sacerdotes modernos.

Como disse, essa conversa aconteceu há algumas semanas. Ele lhes deu uma soma bem grande de dinheiro e fez algum serviço para eles; mas depois disso ele começou a ter dúvidas, suspeitando que pudessem ter mentido sobre o

antigo conhecimento para conseguir arrancar dinheiro dele. Foi a última coisa que ouvi sobre eles. Quando começou a se afastar deles, meu pai se tornou muito relutante em discutir o assunto.



Não é muito, mas é a única pista que tenho para oferecer. Temo que meu pai nunca tenha me contado onde essas pessoas possam ser encontradas. Sei apenas que são seguidores de uma divindade que chamam de Elim. Sua melhor chance é falar com Rannik, o Mestre-Ladrão. Sua gente sabe a maior parte do que acontece na cidade. Se alguém pode encontrar essas pessoas para vocês, esse alguém é Rannik. Minha mãe já lhes falou da casa no Laço? Bom, vão até lá, perguntem por Rannik e digam que eu os mandei. E encontrem quem quer que tenha matado meu pai."

Torbul não tem nenhuma outra informação útil para dar. Se perguntado sobre a disponibilidade de sua irmã para casar-se, ele lançará um olhar estranho a quem o questionar e dirá que não discutirá esse assunto até que o assassino de seu pai tenha sido trazido à justiça.

Problemas?

É possível que os Aventureiros se comportem tão mal com Claudine e Laurissa que Torbul não queira empregá-los. Se isso acontecer, faça-o passar um sermão por seu comportamento e lhes dê uma chance para se desculparem. Afinal, a aventura não irá muito mais longe, a menos que eles procurem o assassino!

Vá Para...

Se os Aventureiros tiverem sido afastados na porta, volte para qualquer uma das cenas de investigação em Porto Blacksand que escolher. Se a cena acontecer como o planejado, os Aventureiros certamente seguirão direto para o Covil dos Ladrões, no Laço; vá para a **Cena 13**.

Cena 12 — Madame Star

Local

Madame Star, a clarividente, tem uma casinha no Laço; de dia ela habita uma pequena tenda montada na Praça do Mercado, onde lê a sorte das pessoas. Ela tem uma pequena mesa, coberta com um tecido brilhante na qual fica uma bola de cristal. Varetas de incenso queimam em pequenos

potes pelos cantos, tornando a atmosfera doce e ao mesmo tempo misteriosa. Há uma pequena cadeira para ela e outra para quem a consulta. Os outros Aventureiros terão de ficar de pé e ficará um pouco apertado na pequena tenda.

A Praça do Mercado em si é a área mais central de Porto Blacksand e está sempre cheia de barracas vendendo todo tipo de mercadoria. As pessoas da cidade vagueiam por ela, examinando mercadorias, discutindo preços e ficando de olho aberto para os sempre presentes batedores de carteira.

Resumo da Trama

Os Aventureiros têm sua sorte lida. Nem todas as notícias são boas.

Lista de Personagens

Madame Star é uma mulher baixinha e gorducha, que usa roupas brilhantes e normalmente está com um turbante típico na cabeça. Ela é bastante velha e fala devagar, com uma voz cansada. Para conseguir bons negócios, ela faz um grande espetáculo em torno de seu trabalho, fazendo-o parecer o mais complicado e misterioso possível. As pessoas pobres são facilmente enganadas por toda essa encenação, mas os Aventureiros, que estão acostumados *a lidar com feiticeiros de verdade, podem ver que é tudo bem transparente.*

A clarividente não é uma grande feiticeira; mas os feitiços que conhece, ela conhece bem. Ela normalmente engana os outros usando seu feitiço PES para ler os pensamentos de seus clientes e então lhes dizer o que desejam ouvir. Porém, ela também tem uma intuição muito boa para pessoas a

quem o destino ainda reservou muitas coisas. Nesses casos, ela usa o feitiço mais difícil de *Ver o Futuro*. Ele lhe consome 6 pontos de ENERGIA e permite-lhe ver cenas breves de uma vida futura (não mais do que dois dias no futuro) de uma determinada pessoa. Tais visões ela sempre relata de modo honesto e acurado, apesar de os resultados do feitiço nem sempre poderem ser interpretados literalmente; ela tem medo demais dos deuses para mentir sobre tais coisas.

MADAME STAR HABILIDADE 10 ENERGIA 10
Habilidade Especial: Magia (12)
Escala Social 3 · *Feitiços: Energia, PES, Ver o Futuro*

Acessórios
Uma bola de vidro ou plástico transparente e um turbante para pôr sobre a cabeça. Você também pode usar um vestido amarelo brilhante se quiser — mas não os culpe se seus amigos rirem de você!

Ação!
Madame Star cobra 2 Moedas de Ouro por consulta. Presumindo-se que um dos Aventureiros concorde em pagar, a clarividente começa seu ato. Acendendo duas velas, ela começa a mover as mãos diante de sua bola de cristal e murmura coisas sem sentido. Isso deveria ser um feitiço mágico, mas para os Aventureiros parece apenas conversa de bebê. Ela então se inclina diante da bola e começa a falar.

"A bruma se desfaz e começo a ver. Ah, sim! Agora está se tornando claro. Vejo uma casa na cidade, uma grande casa bem próxima daqui. Você entra. Seus amigos estão com você. A casa está cheia. Há muitos homens. Eles são

perigosos e maldosos. Eles não gostam de você. Vejo violência! Morte! Ó!

Não, espere! A cena está mudando. Está escuro. A noite caiu, mas há uma escuridão ainda maior, algo mágico, algo maléfico. Eu o temo. Você entra em outra construção. Há um canto, homens usando mantos, e um grande homem feito de ouro. ELE VIVE! ELE VIVE! Eu o vejo caminhando pela cidade, destruindo construções! NÃO!"

Com um grito, a clarividente afasta-se de sua bola de cristal e enterra o rosto nas mãos. Após permanecer assim por alguns instantes a fim de recuperar sua compostura, ela se levanta e faz um gesto para a porta da tenda:

"Vão! Vão agora! Vão para o mais longe daqui! Sua intromissão liberou um grande mal no mundo. Agora parece que ele destruirá toda a cidade. Vão, antes que seja tarde demais!"

Ela não pode lhes dizer nada mais e os expulsa de sua tenda com gestos de pânico. Depois que os Aventureiros tiverem saído, Madame Star fecha sua loja e vai para casa empacotar suas coisas e avisar aos amigos para deixarem a cidade imediatamente.

Problemas?

Madame Star não olhará novamente em sua bola de cristal para os Aventureiros, não importa quanto ouro eles lhe ofereçam. O que viu deixou-a profundamente aterrorizada. Ela teme que, se olhar novamente, possa ver sua própria morte enquanto Porto Blacksand é destruída.

A leitura da clarividente é tão nefasta que os Aventureiros podem ficar suficientemente perturbados a ponto de procurarem Nicodemus e pedirem-lhe conselho. Ele não ficará contente em vê-los, principalmente se já tiverem se encontrado antes. Ele lhes dirá que a velha não compreende totalmente os poderes que tem e que costuma interpretar errado os sinais. A visão do homem dourado passando pelas ruas e destruindo casas, por exemplo, pode simplesmente significar que o seguidor de uma determinada religião secreta vai causar danos à cidade. Em sua opinião, os Aventureiros não deveriam levar em consideração o que a velha megera diz.

Tendo descoberto que Madame Star realmente tem poderes mágicos, um dos Aventureiros pode ficar interessado em aprender o feitiço *Ver o Futuro*. A clarividente ficará contentíssima, por ser levada a sério e pelo pagamento (1.500 Moedas de Ouro, segundo as regras dadas em *Dungeoneer*). Uma vez que a aventura esteja terminada e a ameaça à

cidade tenha sido impedida, Madame Star voltará à sua tenda e então estará em posição de ensinar o feitiço. Tenha em mente que as visões invocadas pelo feitiço são sempre breves e confusas. Não lhe entregue muita coisa, e tenha cuidado extra em só prever alguma coisa que tenha a certeza absoluta de que irá acontecer!

Vá Para...

Daqui os Aventureiros podem ir para quaisquer um dos lugares na cidade que pensem poder ajudar nas investigações. São os seguintes:

A Dente de Dragão — vá para a **Cena 6**.
A casa de Brass — vá para a **Cena 11**.
A casa de Dvorgar — vá para a **Cena 8**.
A casa de Nicodemus — vá para a **Cena 7**.

Se os Aventureiros já estiveram na Dente do Dragão, também podem ir ao encontro da rua da **Cena 10**. Os detalhes de como chegar a ela são dados na seção "Vá Para..." da *Cena 6*.

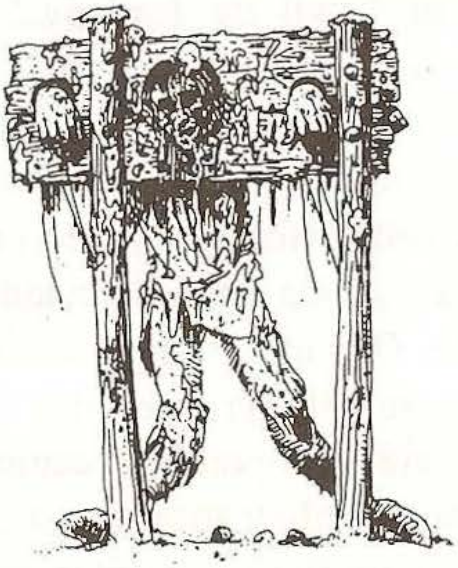
Cena 13 — Um Covil de Ladrões!

Local

O Covil dos Ladrões fica localizado em uma grande casa em volta do Laço, uma área da cidade entre a Praça do Mercado e o rio. Quando os Aventureiros abrem a grande porta da frente, vêem um grande salão coalhado de pessoas mal-encaradas. Há uma porta no canto ao fim do salão e escadas dão para um balcão do qual saem outras portas. Todos se voltam para fitá-los. Lentamente, os Aventureiros entram no salão. Alguém fecha a porta atrás deles com estrondo. Sorrisos desdentados surgem nos rostos morenos.

Resumo da Trama

Os Aventureiros não são bem-recebidos. Rannik chega e a vida torna-se mais agradável.



Lista de Personagens

Os ladrões são um bando de rufiões misturados. Além de vagabundos, assassinos, capangas e batedores de carteiras, o covil está cheio de mendigos fétidos e grosseiros. A maioria das pessoas parece possuir horrendas cicatrizes, vários têm dentes faltando e mau hálito. Nenhum deles toma banho há menos de um mês. O lugar provavelmente é o que piolhos e pulgas podem considerar mais próximo de um paraíso.

Há tantos ladrões quanto o que os Aventureiros possam ter a esperança de conseguir matar, e mais um montão.

LADRÕES cada HABILIDADE 9 ENERGIA 8
Escala Social 0—3 *Espada ou Punhal*

Rannik é um dos cinco Mestres-Ladrões de Porto Blacksand. Ele sobrevive nesta posição há vários anos, apesar das muitas tentativas de seus subordinados de matá-lo e assumirem seu lugar. Um homem com tais habilidades não deve ser considerado levianamente.

Alto, escuro e ostentando um profundamente oleoso bigode negro, Rannik fez seu nome através de atos ousados de gatunagem que levaram alguns membros da Guilda a acusarem-no de bruxaria. Na verdade, ele não tem mais nada para ajudá-lo a não ser suas maravilhosas habilidades de ladrão e uma espécie de charme rude que lhe permite misturar-se livremente entre ricos e poderosos enquanto simultaneamente os priva de suas melhores posses.

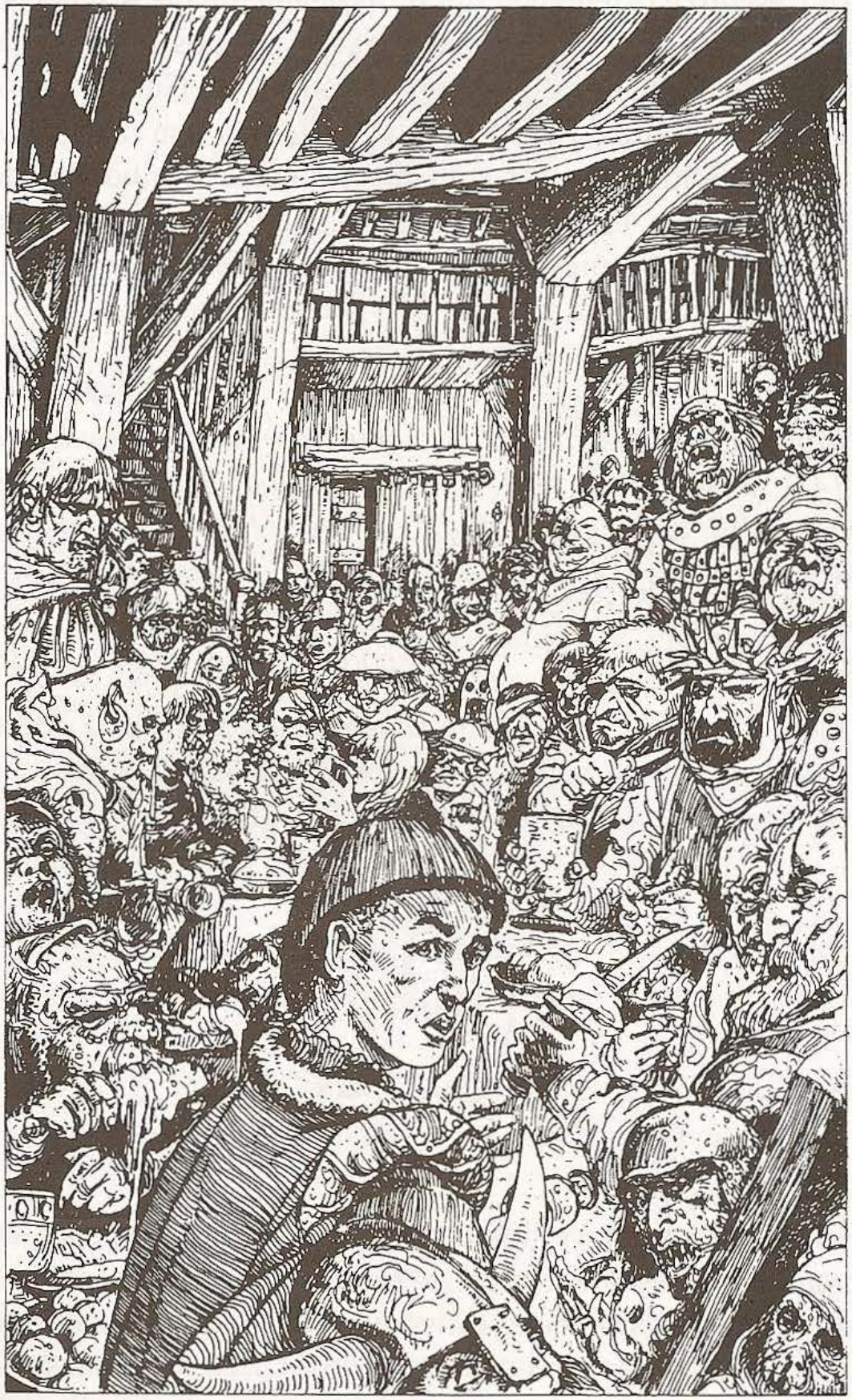
RANNIK HABILIDADE 12 ENERGIA 22

Habilidades Especiais: Conscientização (14), Esconder-se (14), Abrir Portas (13), Sinais Secretos (15), Truque de Mãos (16), Esgueirar-se (14), Disfarce (13), Conhecimento de Armadilhas (14), Conhecimento de Cidades (15), Trapaça (14), Punhal de Arremesso (16), Escalar (14), Saltar (14)

Escala Social 6 *Espada, Punhal de Arremesso*

Acessórios

Se estiver usando miniaturas para controlar as cenas de combate, "descole" quantas figuras humanas conseguir encontrar. Se várias delas estiverem deformadas ou danificadas, tanto melhor (mas não quebre suas pernas por causa da aventura — você pode precisar delas inteiras mais adiante).



Ação!

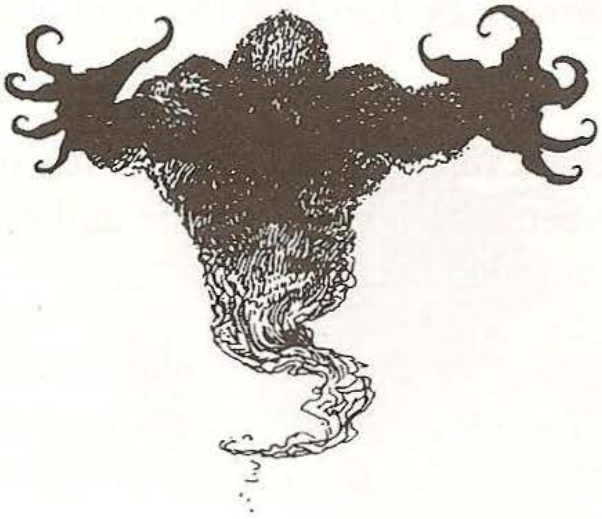
1. Uma Acolhida Calorosa Demais

Enquanto os Aventureiros olham nervosos para o mar de rostos risonhos que os cercam, um dos ladrões grandões começa a falar:

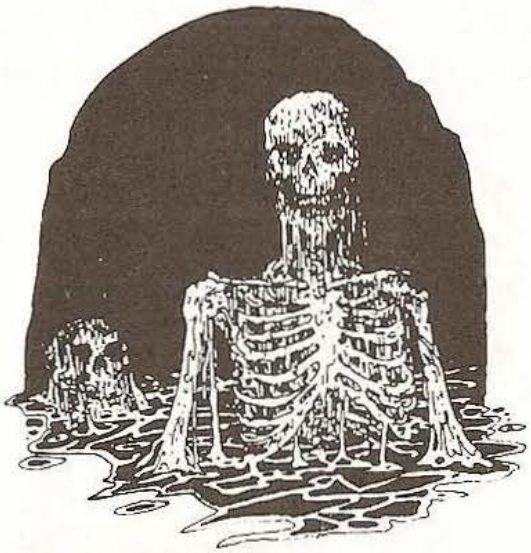
"*Olhem só, quem visita nossa humilde casa? Me parece que são esses espertinhos do tipo aventureiro. Parecem um bocado durões, não acham? Fazem todas essas coisas como matar dragões e salvar princesas — e acham que, só porque um bando deles matou um pequeno lagarto amedrontado, são algum tipo de herói. Bem, não temos medo deles, temos, rapazes? Nem gostamos que entrem em nossa casa sem um convite. PEGUEM ELES, RAPAZES!*"

Se o Aventureiro de *O Ladrão da Meia-Noite* estiver com os Aventureiros, ele pode ser reconhecido. Permita-lhe uma jogada contra sua Habilidade Especial de *Disfarce* se ele a estiver usando, ou *Teste Sua Sorte*. Se ele for reconhecido, um dos ladrões gritará:

"*É o* [seja lá qual for o nome escolhido pelo jogador]*! Há uma recompensa por sua cabeça. Peguem ele!*"



Os ladrões cairão sobre os Aventureiros. Apesar de haver muitos deles, o aposento está cheio e há espaço somente para dois ladrões enfrentarem um Aventureiro por vez. Se os Aventureiros forem espertos, eles formarão um círculo, com seus colegas mais fracos — como um mago, por exemplo — mantido em segurança no meio.



2. Rannik Chega

Depois que o combate estiver "rolando" por algumas Séries de Ataque e os Aventureiros tiverem recebido alguns ferimentos cada, é hora de dar uma parada na luta antes que eles sejam mortos. Uma voz de comando soa do balcão:

"PAREM! Todos vocês, isso já BASTA! O que está havendo aqui?"

Os ladrões recuam imediatamente. Olhando para cima, os Aventureiros vêem um homem belo e ágil pular gracioso ao chão com um único balanço.

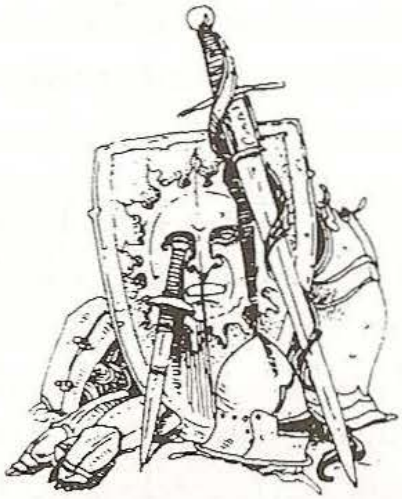
"Bem, vocês devem ser as pessoas que a família de Brass contratou. Meu nome é Rannik. Estou no comando aqui. Sinto muito sobre a falta de cortesia em sua chegada, mas

— bem, o que esperavam de um bando de ladrões e assassinos? Se quiserem vir por aqui, podemos conversar em particular."

E sem mais confusão, o Mestre-Ladrão lidera o grupo para um aposento privativo, cheio de madeira e onde ele lhes assegura não podem ser ouvidos. Presume-se que os Aventureiros contarão a Rannik sua história e lhe pedirão a ajuda ou as informações que ele lhes puder fornecer. Ele sabe um pouco de magia e tenta evitar feitiçaria sempre que possível, mas ele conhece o Demônio Morte Silenciosa e agradecerá muito aos Aventureiros por terem destruído este rival dos negócios de seus irmãos assassinos.

Dvorgar e os Kobassi: Se os Aventureiros ainda não tiverem ido à casa de Brass, eles devem perguntar sobre Dvorgar e os irmãos Kobassi. A seguir, eis o que Rannik dirá a esse respeito:

"Bem, pode tirar Dvorgar de suas suspeitas. O homem tem uma reputação tão péssima por essas partes que ninguém em sã consciência fará negócios com ele. E as únicas pessoas que conseguem que trabalhem para ele no momento são aquelas que expulsamos da Guilda por incompetência.



Não sei se acreditarão em mim quanto a isso, mas posso lhes assegurar que a Guilda nada tem a ver com a morte de Brass. É claro que os Kobassi querem destruir a Guilda, e eles me arrancariam a cabeça se pudessem. É desse modo que cuidamos dos nossos assuntos por aqui, os mais astutos sobrevivem. Mas Brass não era parte disso. Deixamos bem claro que ele não queria um escritório na Guilda e que ele trabalharia com todos nós. O que sei é que a caravana de Brass carregava mercadorias de um navio pirata dos Kobassi quando morreu. Eles ganhariam uma boa soma quando ele as vendessem para eles e devem estar muito enfurecidos com tudo o que aconteceu."

O Misterioso Culto Religioso: Se os Aventureiros já estiveram na casa de Brass, eles estarão mais interessados na nova religião misteriosa mencionada por Torbul. Rannik já ouviu falar deles:

"Humm, sim, lembro de Brass mencioná-los uma vez. Sacerdotes de Elim, creio que ele disse. Eles não pareciam muito ativos, então nós os seguimos. Não há sentido em roubar os templos, a menos que tenham bastante fiéis para levantar uma grande quantia, de vez em quando. Mas

posso encontrá-los para vocês, se quiserem. Não há canto ou recanto nesta cidade que meus homens não possam vigiar. Eu provavelmente poderia lhes dizer o que está acontecendo no palácio de Lord Azzur se quisessem saber, apesar desta informação ser muito cara. Como Brass era um bom amigo, eu encontrarei esses sacerdotes de Elim de graça. Dêem uma hora ou duas a meus rapazes e eles poderão lhes dizer onde podem ser encontrados. Vocês não conseguiriam vigiar tão bem assim, não é?"

Problemas?

O que haverá se alguém morrer durante a luta? Bem, você é que tem que controlar o momento em que Rannik chega a fim de evitar que qualquer um dos Aventureiros seja morto. Se algum dos ladrões morrer, Rannik não ficará tão chateado:

"Hmmm, os amigos dele ficarão chateados; mas vocês não são da Guilda e, portanto, não estão presos a nossas regras. Se fosse vocês, prestaria atenção à sua retaguarda quando estiverem na cidade, mas eu não usarei isso contra vocês. Mate e seja morto, é como resolvemos as coisas por aqui."

Se o Aventureiro de *O Ladrão da Meia-Noite* estiver com o grupo, Rannik será apresentado com um problema mais sério:

"Ah, meu amigo, não deveria ter voltado. Ainda há um preço por sua cabeça, sabe. Não é muito, apenas 200, mas é o bastante para excitar esses rufiões daqui. Eu não o entregarei — com amigos como os que tem, seria louco em fazê-lo; mas estou preso pela honra e devo relatar que o vi aqui, tenho certeza de que se lembra que, agora que o preço foi anunciado, pode limpar seu nome pagando uma

quantia igual aos irmãos Kobassi. Creio que deve lidar com tal quantia atualmente, então posso cuidar do assunto para você, caso o deseje. Se não, muito cuidado com sua retaguarda. Haverá pelo menos um assassino à sua procura antes do sol se pôr."

Rannik cumprirá a palavra e pode fazer um acordo com os Kobassi para o Aventureiro. Se o Aventureiro escolher correr o risco, ele terá um encontro interessante em uma próxima cena da aventura. Presume-se que os Aventureiros não serão loucos o bastante para atacar Rannik. Se o fizerem, eles nunca encontrarão os sacerdotes de Elim e terão de deixar a cidade muito rápido — se conseguirem sair do Covil dos Ladrões!

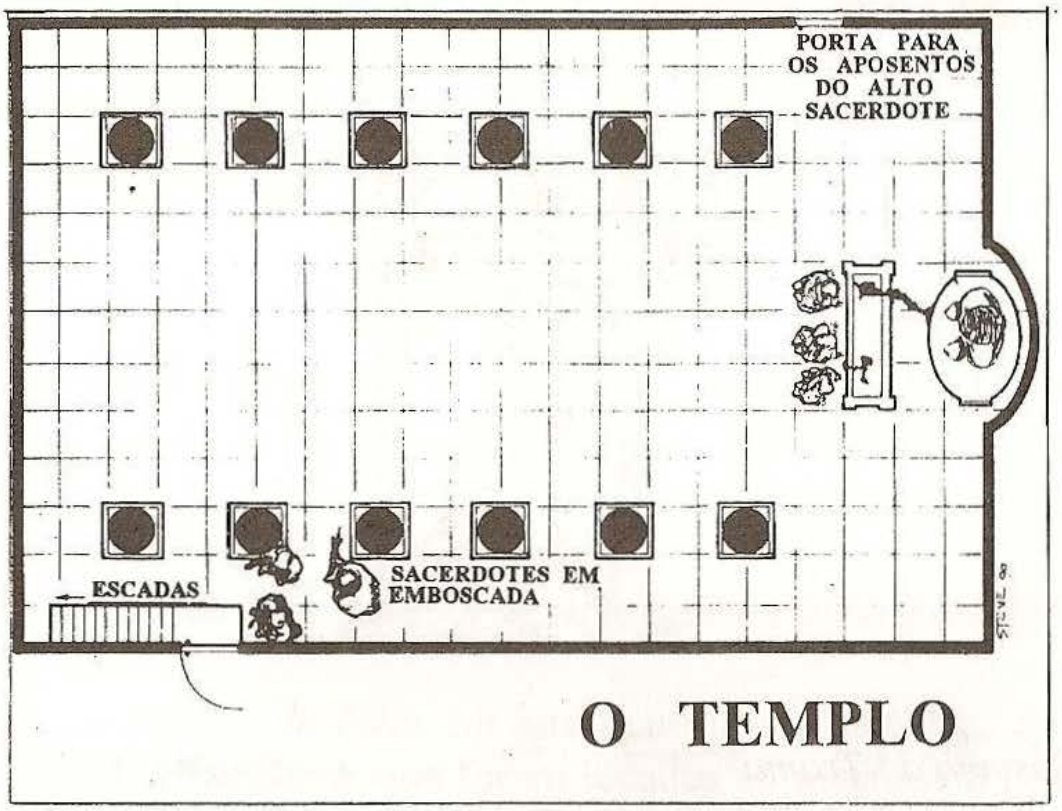
Vá Para...

No início da noite, os homens de Rannik terão as informações de que os Aventureiros necessitam. Depois de uma pequena pausa e volta aos fatos, Rannik vai sugerir que os Aventureiros esperem até a noite ter caído — se ninguém do grupo ainda tiver pensado nisso. Tão logo escureça, vá para a **Cena 14**.

Cena 14 — Ataque Noturno

Local

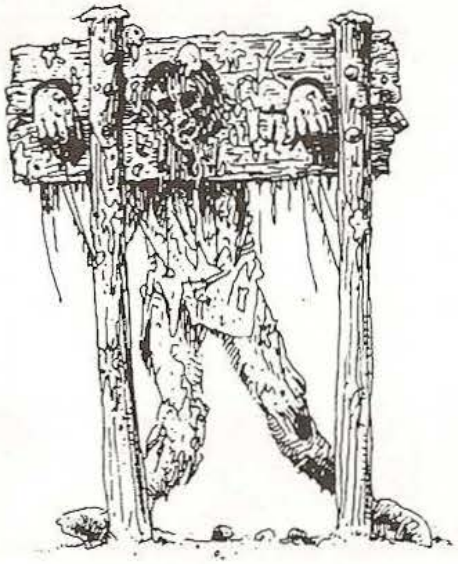
Rannik e um de seus homens, Jak, guiam os Aventureiros pelas ruas escuras até o local onde os sacerdotes de Elim têm seu templo. Após uma tensa caminhada (ainda bem que sem serem perturbados por nenhuma patrulha dos Guardas da Cidade), eles chegam a seu destino, uma casa de tamanho mediano na Rua da Muralha. A construção parece bastante comum, mas Jak diz que ele já esteve nela e garante que há uma grande adega onde ocorre boa parte da ação. A construção está bem trancada, mas Jak descobriu uma janela no andar superior que é acessível de uma viela e que pode ser arrombada. Os Aventureiros também terão de entrar por este caminho.



Uma vez lá dentro, os Aventureiros vão querer chegar onde estão os sacerdotes. Como Jak, eles encontrarão os aposen-

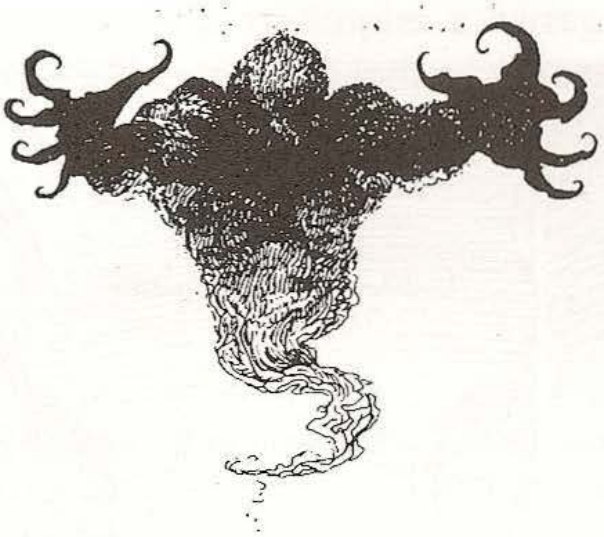
tos de cima desertos e sem uso. O mesmo ocorre com o andar térreo, mas a escada leva direto para a adega. É um longo caminho para baixo.

No fim da escada, há um imenso aposento, com uns 6 metros até o teto, 12 metros de largura e 20 metros de profundidade. No canto mais ao fundo vê-se uma alcova onde encontra-se uma gigantesca estátua de um homem (ou possivelmente de um deus?) feita inteiramente de bronze. Diante da estátua há um altar, muito manchado de sangue! Pilares encontram-se colocados a intervalos estratégicos para segurarem o teto. Se os Aventureiros forem bastante furtivos, eles poderão ver os sacerdotes em emboscada. No canto mais distante do aposento há uma porta que no momento está trancada. Para maiores detalhes, veja o mapa apresentado.



Resumo da Trama

Com a ajuda de Rannik e da Guilda, os Aventureiros localizam o templo dos sacerdotes de Elim e o atacam. Devido a isso, os sacerdotes decidem, tolamente, lutar.



Lista de Personagens

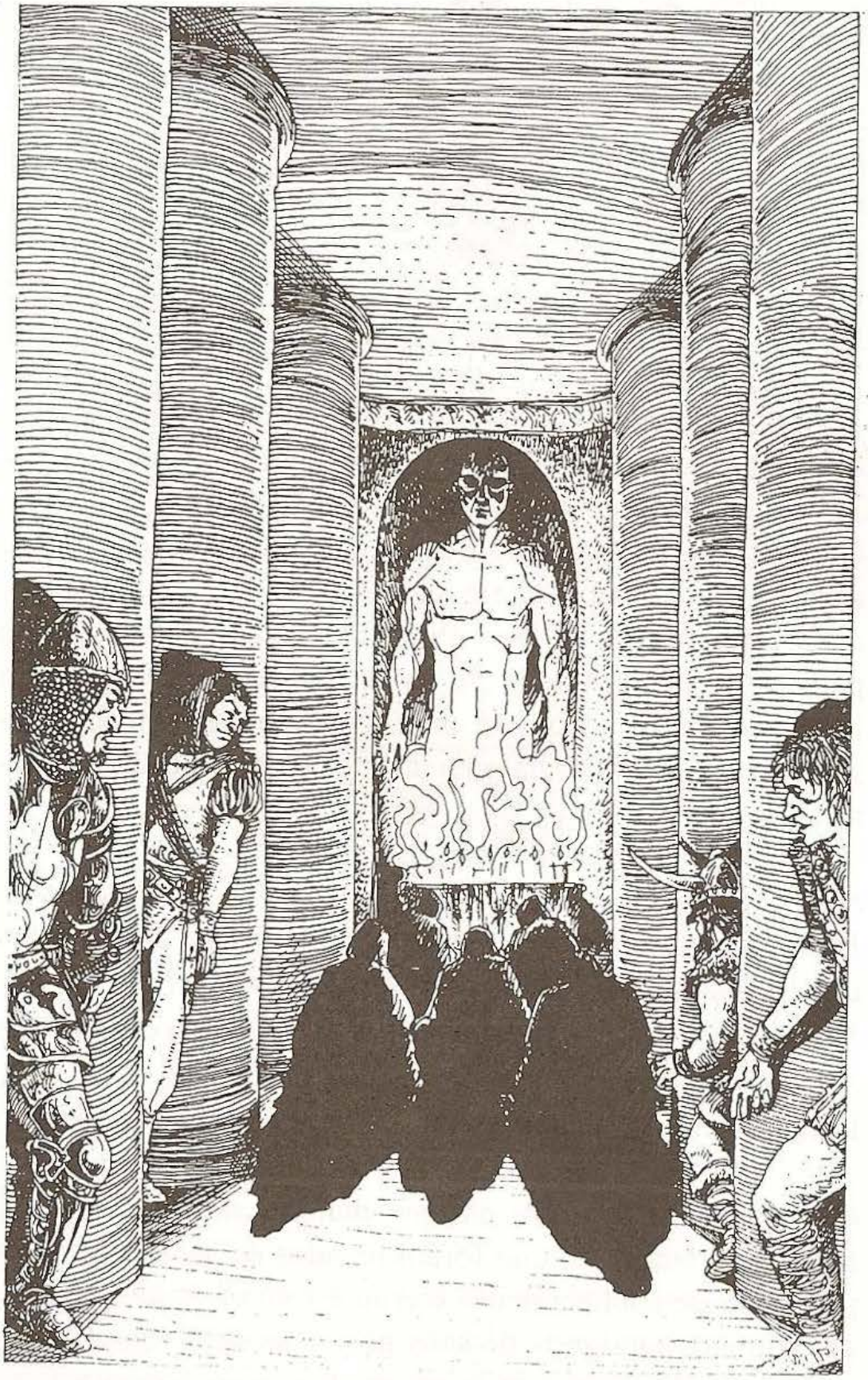
Jak é o gatuno mais talentoso de Rannik. O homem é silencioso como um gato e ágil como um macaco. Após um ou dois copos de bebida, ele se gabará, feliz, de conseguir entrar em qualquer casa em Porto Blacksand, até mesmo no palácio de Lord Azzur. Se os Aventureiros o trouxerem junto, esta pode tornar-se uma aventura bastante interessante — mesmo que seja uma dolorosa e malsucedida aventura.

JAK HABILIDADE 9 ENERGIA 16

Habilidades Especiais: Escalar (14), Saltar (12), Punhal de Arremesso (11), Esconder-se (12), Abrir Portas (14), Sinais Secretos(11), Esgueirar-se (16), Conhecimento de Armadilhas (12)

Escala Social 3 *Punhal de Arremesso, Punhais (vários)*

Os sacerdotes de Elim em sua maioria são cidadãos comuns de Blacksand, que foram levados ao sacerdócio pela promessa de conhecimento eterno e tornaram-se corruptos pelos meios malignos de seus novos mestres (como se as pessoas de Blacksand precisassem de corrupção extra!).



Eles usam mantos negros simples e carregam as mesmas espadas curtas outrora usadas pelas Legiões de Carsepolis (veja "*A Vingança do Feiticeiro*", em *Dungeoneer*). Ofereça um sacerdote para cada Aventureiro.

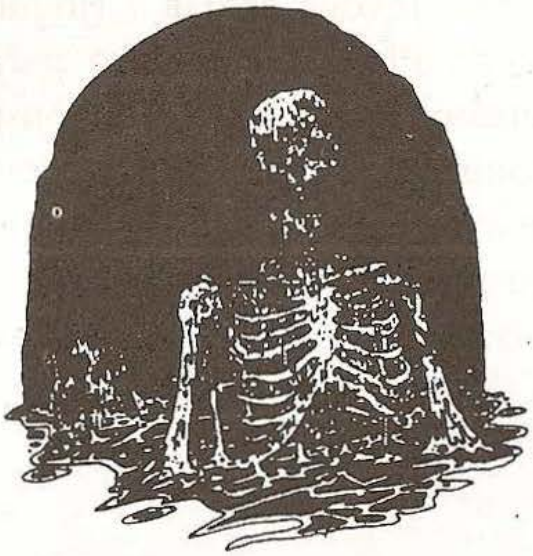
SACERDOTES cada HABILIDADE 6 ENERGIA 6
Escala Social 2 *Espada*

O Alto Sacerdote usa manto mais ornamentado, porém no mesmo padrão negro do sacerdócio. Ele tem alguns poderes de feitiçaria, mas é um covarde quando se trata de lutas corpo-a-corpo, preferindo deixar seus inferiores ou Demônios conjurados fazerem o trabalho sujo. Note que ele tem vários feitiços novos incomuns que são ensinados apenas na igreja de Elim:

Invocar Demonspawn: Necessita de 8 pontos de ENERGIA para ser lançado e invoca de 1 a 7 (jogue 1d6 e some 1) Demonspawns do Plano Demoníaco para fazer o que o mago que o chamou mandar. Os Demonspawns permanecerão sob o controle de quem os invocou de 1 a 6 horas (jogue 1d6), e após esse tempo eles recuperarão sua independência. Seu primeiro ato ao tornarem-se livres provavelmente será o de tentar matar a pessoa que ordenou-lhes sua presença. Para livrar-se dos Demonspawns que se rebelam, o mago deve lançar o feitiço *Conjurar Demonspawn* ao contrário.

Invocar Morte Silenciosa: Também necessita de 8 pontos de ENERGIA para ser lançado, mas invoca apenas um Demônio Morte Silenciosa. O Demônio invocado NÃO está sob o domínio de quem lança o feitiço e, se ele desejar viver, o mago imediatamente deve lançar um segundo feitiço de confinamento:

Confinar Morte Silenciosa: Um feitiço de 6 pontos de ENERGIA, ele confinará o Demônio Morte Silenciosa em um objeto preparado com tal propósito pelo mago que o lança. Este objeto deve estar presente quando o feitiço for lançado, e o mago em questão deve claramente especificar as regras que governam o comportamento do Demônio. As regras usadas pelo Alto Sacerdote para confinar o Demônio que matou Brass são assim: "*Você estará preso a esta vela. Quando ela for acesa, você pode vir a este plano e reclamar sua presa. Deve permanecer aqui até ter matado ao menos uma pessoa. Depois disso, deve permanecer no Plano Demoníaco.*" Isso facilita muito se enviar o Demônio de volta para onde ele pertence. Demônios Morte Silenciosa são muito espertos e usarão quaisquer falhas nas regras que lhes são dadas para desobedecer o mago que os invocou.



Despertar Golem de Bronze: Este feitiço, que necessita de 4 pontos de ENERGIA, é usado para acionar o despertar do Golem (a estátua grande no altar). Ele é inútil sem o Óleo da Vida e um coração mecânico, que são feitos em separado.

O Alto Sacerdote não sabe como criar esses itens (para obter maiores informações sobre os Golems e como são feitos, veja as próximas duas cenas).

É bem provável que o Alto Sacerdote se engaje em um duelo mágico com alguns dos Aventureiros. Por isso lhe demos um pouco de SORTE, apesar de ele poder lançar um Contrafeitiço em tudo que lançarem sobre ele.

ALTO SACERDOTE HABILIDADE 12 ENERGIA 17 SORTE 6
Escala Social 6 *Habilidade Especial: Magia Sacerdotal (14) Feitiços: Escuridão, Medo, Comando Sagrado, Cegueira, Contrafeitiço, Nevoeiro, Despertar Golem de Bronze, Prender, Confinar Morte Silenciosa, Invocar Demonspawn, Invocar Morte Silenciosa*

Demonspawns são feitos das vastas legiões de almas sem donos que vagueiam nas regiões infindáveis do Outro Mundo. Suas formas são variadas, mas normalmente são humanóides, com alguns pedaços faltando ou sobrando, e são cobertos por limo fétido. Em vez de olhos têm imensos buracos sombrios que servem como órgãos sensores. Uma descrição completa dessas criaturas pode ser encontrada em *Out of the Pit — Saídos do Inferno*.

Demonspawns só podem ser feridos por armas mágicas ou feitiços. Você deve usar duas vezes mais Demonspawns do que armas encantadas existentes no grupo, até um número máximo de 7 (o máximo que o Alto Sacerdote pode invocar em um feitiço).

DEMONSPAWN cada HABILIDADE 6 ENERGIA 6.
Grandes Garras

(Nota: Maiores informações sobre Elim e Carsepolis podem ser encontradas em *Titan*, e um sacerdote de Elim também aparece na aventura "*A Vingança do Feiticeiro*", em *Dungeoneer*.)

Acessórios

Mais uma vez, as miniaturas podem ser usadas com bom efeito para ajudar os jogadores a visualizar o que está ocorrendo durante o combate.

Ação!

1. O Arrombamento

Jak e Rannik guiam os Aventureiros para uma viela lateral e apontam para a janela pela qual Jak entrara na casa. Eles prometem ficar de vigia por causa da Guarda da Cidade e fornecer ajuda caso seja necessário, mas eles não vão entrar no prédio. Enfrentar sacerdotes do mal que talvez tenham protetores demoníacos é um trabalho para Aventureiros, não para ladrões comuns.

Se nenhum dos Aventureiros tiver uma arma mágica, Rannik lhes emprestará uma antes que entrem. Não é a melhor das espadas, diz ele, mas talvez precisem dela caso haja lutas com seres sobrenaturais. A espada não dá nenhum bônus na Tabela de Danos, mas afeta normalmente um Demônio. Rannik deixará bem claro que ele a quer de volta quando os Aventureiros retornarem.

Para conseguirem entrar na casa, os Aventureiros devem jogar contra as Habilidades de *Escalar* e *Esgueirar-se* (ou HABILIDADE básica) e serem bem-sucedidos. Se uma das jogadas contra *Esgueirar-se* fracassar, os Aventureiros entram em segurança na casa, mas Rannik e Jak têm de fugir porque a Guarda da Cidade aparecerá. Se uma jogada de *Escalar* fracassar, o Aventureiro cairá, fazendo um grande barulho (jogue contra a Tabela de Danos como se ele tivesse sido atingido por um porrete). A Guarda da Cidade aparecerá e será necessário jogar contra *Esconder-*

se para todos aqueles que não estiverem dentro da casa. Se uma jogada de *Esconder-se* fracassar, o Aventureiro em questão pode *Testar Sua Sorte* para evitar ser visto. No caso indevido de todas essas jogadas fracassarem, os Aventureiros que estiverem fora da casa, mais Jak e Rannik, terão de fugir pelas ruas. Rannik explicará que tão logo se inicie uma luta, a Guarda surgirá em massa, então não há sentido em lutar. Os Aventureiros que conseguirem entrar na casa terão de lidar sozinhos com os sacerdotes!

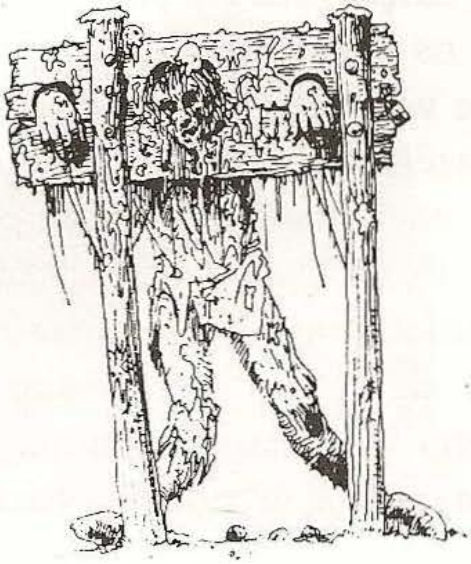
Uma vez dentro da casa, deve-se jogar outra vez contra *Esgueirar-se* para quando pousarem na casa, e mais dois são necessários para descer as escadas até a adega. Mais jogadas contra a Habilidade *Esgueirar-se* são necessárias para cada aposento que os Aventureiros desejarem investigar. Há mais três aposentos no primeiro andar e quatro no andar térreo; como Jak informara-lhes, todos estão vazios. Se alguma das jogadas contra a Habilidade *Esgueirar-se* dentro da casa fracassar, os sacerdotes estarão cientes da presença dos Aventureiros (Sr. Mestre do Jogo, faça desta seção a mais lúgubre possível, enfatizando o silêncio profundo na casa e o barulho alto que as passadas de cada

Aventureiro criam. Eles devem estar com os nervos à flor da pele quando chegarem na adega!).

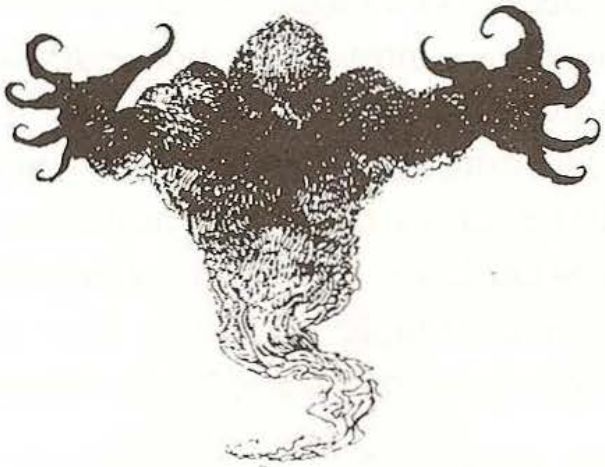
2. O Templo

Os Aventureiros talvez pensem que à noite é uma boa hora pegar as pessoas desprevenidas, mas esta é a hora em que os sacerdotes de Elim estão acordados e atentos, venerando a Escuridão. Se os sacerdotes foram alertados por uma jogada mal-sucedida contra a Habilidade *Esgueirar-se*, eles estarão escondidos no fundo da escada, à espera para emboscarem os Aventureiros. Eles terão uma Série de Ataque com golpes livres antes de os Aventureiros conseguirem reagir. Se os sacerdotes não forem alertados, eles serão encontrados orando diante do altar. Eles se voltarão e atacarão tão logo os Aventureiros façam algum barulho.

São necessárias jogadas contra a Habilidade *Esgueirar-se* com uma penalidade de —3 para que se movam furtivamente até onde os sacerdotes estão rezando. Faça a contagem de ação furtiva como o faria em um combate, com os Aventureiros usando a taxa de movimentação de combate (dois metros quadrados por Série de Ataque) e jogue contra a Habilidade *Esgueirar-se* a cada Série.



Uma vez que a luta tenha começado, dê aos Aventureiros umas duas Séries de Ataque para estarem bem envolvidos na confusão e só então apresente o verdadeiro vilão. A porta no canto mais distante do templo se abre e o Alto Sacerdote dá uma olhada para o aposento.



3. O Alto Sacerdote de Elim

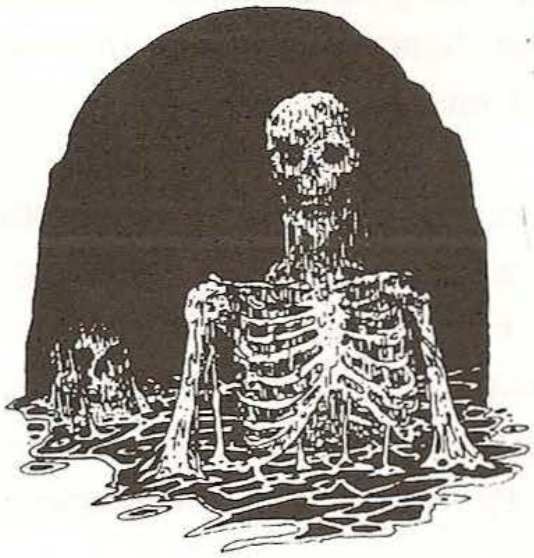
Como mencionado anteriormente, o Alto Sacerdote é um covarde que prefere lutar à distância. Seu primeiro ato será invocar alguns Demonspawns para lutarem em seu lugar. Ele continuará a lançar este feitiço até ser bem-sucedido ou até que tenha de lançar *Energia* pois está ficando sem ela. Tendo invocado os Demonspawns, ele atacará quaisquer Aventureiros que veja usando magia, tentando usar *Medo* sobre eles ou fazê-los *Dormir*. Depois de se livrar dos magos existentes, ele voltará sua atenção contra o guerreiro de aparência mais forte, usando, de preferência, sua *Rajada de Energia* e atacando primeiro aqueles que tenham uma arma mágica. Se algum dos Aventureiros chegar perto o bastante para acertá-lo, ele se concentrará nesse Aventureiro, tentando primeiro *Medo* e depois *Escuridão*, seguidos

então de uma simples fuga caso nenhum desses feitiços tenha funcionado.

Depois que todos os sacerdotes estiverem mortos ou adormecidos, siga para a **Cena 15**.

Problemas?
É possível que os Aventureiros percam essa. Seu objetivo não deveria ser matá-los a todos; esse tipo de coisa não é muito bem-vinda nem em filmes nem em aventuras. Por outro lado, quanto mais perto estiverem de perder, mais excitante a coisa toda se torna. É muito difícil julgar uma luta como esta e fazer com que tudo dê certo.

Porém, se os Aventureiros estiverem indo muito mal, existem algumas coisas que você poderá fazer. Primeiro, você poderia trapacear no resultado dos Demonspawn, de modo que eles não ganhem tantas Séries de Ataque. Além disso, o Alto Sacerdote pode estar por demais autoconfiante e não fazer nada por algumas Séries. Contudo, no final, os Aventureiros é que têm de vencer o combate e não você vencê-lo para eles.



Os Aventureiros podem desejar capturar alguns dos vilões e entregá-los às autoridades locais para julgamento. Talvez você deva lhes apontar o fato de que a autoridade local é Lord Azzur, possivelmente a única pessoa no mundo mais maligna e maléfica do que um sacerdote de Elim...

Vá Para...

Bem, eles *eram* mesmo um bando inamistoso, não? Mas eles não incomodarão mais ninguém. A questão é que os Aventureiros ainda não têm certeza de que os sacerdotes foram os responsáveis pelo assassinato de Brass. Talvez o aposento do Alto Sacerdote possa lhes trazer algumas pistas. Vá para a **Cena 15.**

Se os Aventureiros reconhecerem o Golem (a estátua grande no altar) como a figura imensa e destrutiva das previsões de Madame Star e resolverem destruí-la antes de fazerem alguma outra coisa, isso contará como um comportamento inamistoso. Dada a urgência da situação, os Aventureiros terão de pular a caça de pistas e ir direto para a **Cena 16**.

Cena 15 — Quem São Esses Caras Afinal?

Local

O santuário do Alto Sacerdote é um pequeno aposento fora do templo principal. Ele é parcamente mobiliado, contendo apenas uma cadeira e uma mesa. Na mesa há dois livros e uma carta. Em uma gaveta da mesa encontram-se 23 Moedas de Ouro e uma pequena garrafa de vidro, agora vazia. Os dois livros são um livro de feitiços e um livro de cerimônias para a veneração de Elim.

Resumo da Trama

Os Aventureiros examinam o templo, à procura de pistas de onde veio este misterioso sacerdócio. Eles têm um péssimo pressentimento de que saberem quem é responsável por ter libertado tal mal no mundo.

Lista de Personagens

Ninguém (exceto os Aventureiros).

Acessórios

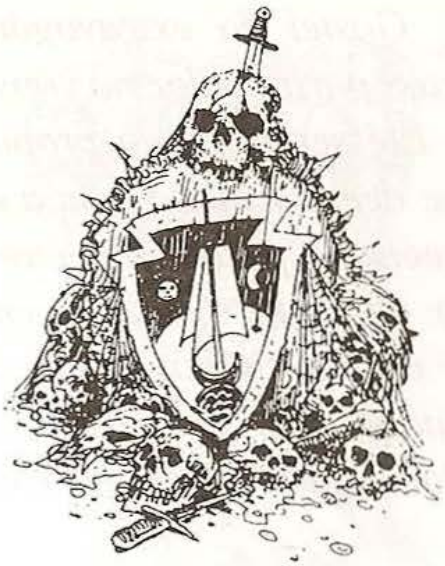
Vários itens podem ser apresentados aos Aventureiros. O primeiro é a carta de Sargon (pois era dele) ao Alto Sacer-

dote; escreva-a, como fez com as cartas de Brass. Para representar os livros do Alto Sacerdote você poderá usar (de preferência) alguns volumes antigos envoltos por pele humana — mas se não tiver nada disso à mão (!), substitua por algo parecido. E uma velha garrafa colorida, de preferência com algumas gotas de um estranho líquido, dando assim um ar fantástico à garrafa.

Ação!

Sem dúvida alguma os Aventureiros desejarão examinar os livros e a carta para ver o que eles revelam. O conteúdo do livro de feitiços está listado na descrição do Alto Sacerdote, na cena anterior. O livro de cerimônias é por demais sinistro para ser descrito como um livro à venda para pessoas tão jovens, mas ele revela um pouco sobre as crenças dos Elimitas.

Elim, como os atenciosos leitores de *Titan* saberão, era uma das três antigas divindades veneradas no passado bem distante. Diz-se que essas três divindades — Elim, Ashra e



Vuh (que significam Escuridão, Luz e Vida) — são as responsáveis por terem dado vida à Corte Celestial, os atuais deuses de Titan. Elim, ou assim crêem seus seguidores, está insatisfeito com o resultado de seu trabalho e deseja retornar o universo ao escuro Caos primitivo. A maioria dos sacerdotes gosta tão pouco dessa idéia como todas as outras pessoas; mas eles crêem que, ajudando Elim a promover pequenos Caos, eles terão grandes poderes. Suas cerimônias, como pode-se esperar, envolvem muitas orações malignas e sangrias.

A carta será de grande interesse para os Aventureiros. O texto está reproduzido a seguir:

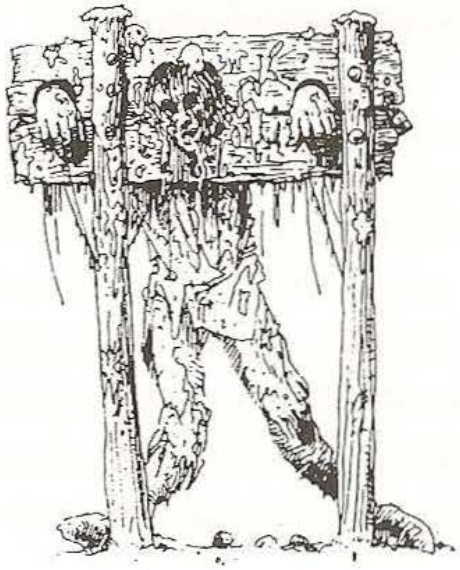
Nagrin,

Você agiu bem. Gostei da extravagância de usar o homem chamado Brass para ajudar na construção de outro homem de bronze. Ele serviu a seu propósito. Silencie-o agora, pois ele sabe demais. Junto com a carta estão dois itens dos quais precisará para completar o trabalho: o Coração e o Óleo da Vida. Lance o encantamento de despertar como lhe ensinei, junto com os sacrifícios devidos — nenhum mendigo, por favor, Nosso Senhor Negro precisa ser bem-alimentado — e o espírito de Elim virá habitar o Golem.

Minha missão está progredindo bem. Os templos têm sido estabelecidos em Halak, Rimon, Salamonis e Fang, e nossa irmandade cresce diariamente. Não demorará para que reis e príncipes tremam mais uma vez ao nome de Elim.

A carta está assinada "Sargon, Primaz da Igreja Revivida de Elim".

A gaveta da mesa está trancada e contém uma armadilha. É necessário jogar contra a Habilidade *Abrir Portas* para conseguir abri-la, ou então uma jogada de —5 contra *Força*. Se o Aventureiro que estiver tentando abrir a gaveta perguntar sobre armadilhas, ele a vê e pode escolher entre deixá-la ou tentar sua Habilidade *Conhecimento de Armadilhas*. Se ele não pedir para verificar armadilhas, deve jogar contra a Habilidade *Conhecimento de Armadilhas* assim mesmo, mas com uma penalidade de —5. Se a jogada contra o *Conhecimento de Armadilhas* fracassar, o Aventureiro deve jogar dois dados e reduzir o resultado de sua ENERGIA, devido a uma agulha envenenada. Se ele *Testar A Sorte* e for bem-sucedido, o dano será reduzido pela metade. Tudo o que se encontra na gaveta é a garrafa vazia (que já conteve o Óleo da Vida) e o dinheiro.



Depois que os Aventureiros tenham digerido isso tudo e descoberto quem é o responsável pela libertação dos Elimitas mais uma vez no mundo, é hora do Golem fazer sua aparição dramática. Uma grande mão de bronze surgindo na porta e agarrando alguém seria uma entrada realmente chamativa (presumindo-se, é claro, que os Aventureiros estejam tão fascinados pelos livros e pela carta que esqueçam de ficar de olho no que está ocorrendo no templo).

Problemas?

Tendo capturado um livro cheio de novos feitiços interessantes, algum dos Aventureiros pode resolver que conjurar um Demônio deve ser divertido. Este não é um comportamento aceitável para um Aventureiro. O sobrenatural é do domínio de Bandidos, e é tarefa de todos os Aventureiros livrar o mundo dos Bandidos. No caso deles se sentirem tentados, faça com que no livro dos Elimitas não haja nenhuma referência aos problemas associados com os feitiços anteriormente mencionados. Se algum dos Aventureiros tentar aprender os feitiços, é quase certo que terá uma morte horrível após fracassar em tomar todas as precauções de proteção. Que isso lhes sirva de aviso sobre os perigos de mexer com Magia Negra.

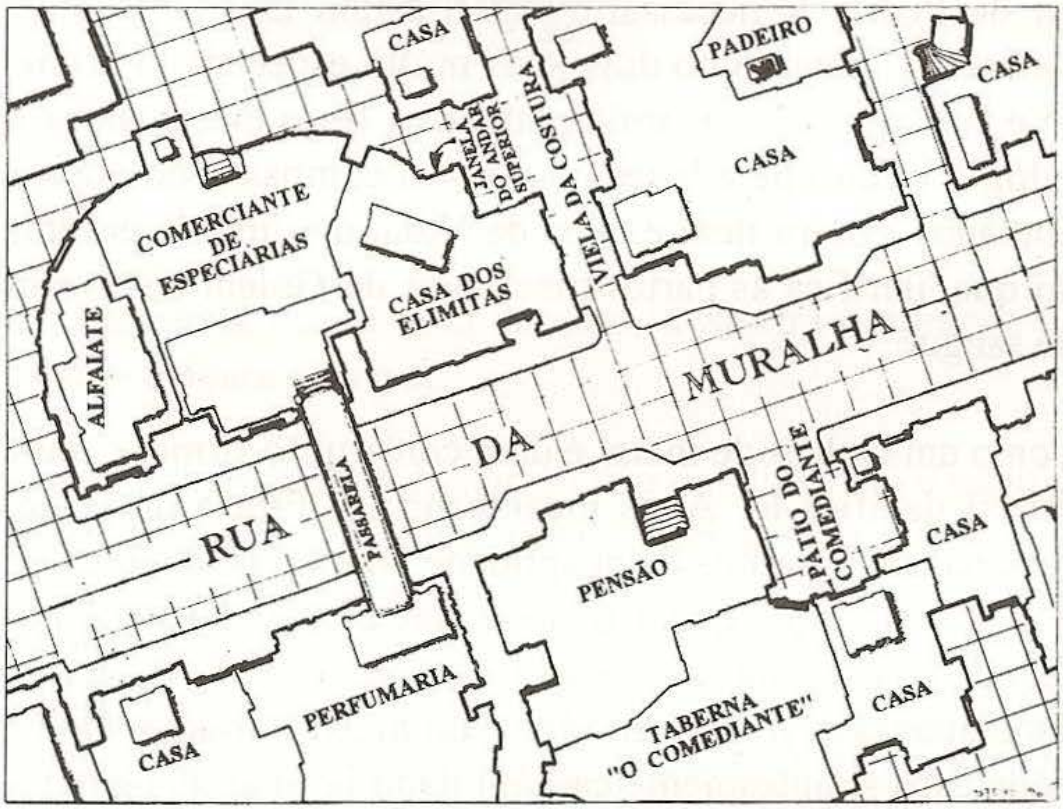
Vá Para...

Dificilmente é permitido que grandes Golems de bronze andem pelas ruas, mesmo em um lugar tão maligno quanto Porto Blacksand. Em tal situação, há somente uma coisa que verdadeiros Aventureiros podem fazer — que é o que ocorrerá, pois o Golem também, está louco por uma luta. Vá para a **Cena 16** o mais rápido possível.

Cena 16 — O Golem Anda

Local

Ainda estamos no templo, mas a luta logo se espalha e chega à rua, onde pode ocorrer mais confusão.



Resumo da Trama

Tendo começado com um homem chamado Brass (em inglês, Brass significa bronze), a aventura termina com um homem *de* bronze. Este sujeito é consideravelmente maior, bem menos amigável, e tem um jeito maldoso de derrubar construções.

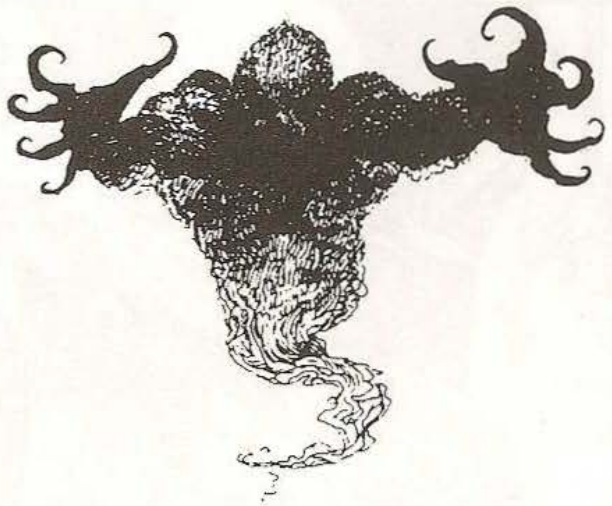
Lista de Personagens

Um *Golem* é um grande homem artificial animado pelo poder da feitiçaria. Normalmente são feitos do modo mais fácil, de madeira, pedra ou carne morta (o monstro de

Frankenstein era um Golem de Carne). Porém, o desta aventura é de um tipo diferente. Ele é feito de bronze, cuidadosa e belamente esculpido como uma representação terrena do Deus Elim. Golems de Bronze (ou de qualquer outro metal) não podem simplesmente ser conjurados pela vontade, como alguns feiticeiros fazem com os de Madeira ou de Pedra. É necessário um trabalho em metal muito intrincado, bem como dois itens muito especiais: o primeiro é um coração, construído dos mais finos mecanismos de relógio e feito para bater no mesmo compasso do coração humano; o outro item é Óleo da Vida, um líquido encantado que lubrifica as partes funcionais do Golem e serve-lhe de sangue.

Como um Golem de metal é uma construção firme, é muito difícil danificá-lo. Após jogar contra a Tabela de Danos, deve reduzir 2 pontos da quantidade do total de dano causado. Isso significa que a maioria das armas não pode nem sequer ferir a criatura, e uma espada normal causará um dano apenas se o resultado for 6 ou mais! Portanto, Golpes Poderosos simplesmente causam dano normal. Felizmente, há dois modos mais fáceis de matar o Golem: atingindo suas funções vitais.

A primeira opção é destruir o mecanismo que é seu coração; ele está escondido atrás de um placa especial no peito do Golem. Como o Golem é muito grande, essa placa só pode ser atingida por um míssil ou pelo Aventureiro para o qual Golem se inclina a fim atacar. Se o golpe ou o míssil acertar a placa, ela será desalojada, mesmo que isso não cause quaisquer outros danos; mas ela é pequena e o Aventureiro precisa *Testar A Sorte* com sucesso para acertá-la. Tendo feito isso, o coração torna-se visível. *Testar A Sorte*



uma segunda vez, e com sucesso, destruirá o coração e o Golem deixará de viver.

A outra alternativa é drenar o Óleo da Vida. Ele é mantido dentro do corpo do Golem por um tampão de bronze, que é disfarçado como o umbigo da criatura. Novamente, a região é alta demais para ser atingida normalmente e deve-se *Testar A Sorte* com sucesso. Uma vez acertado, o tampão cairá e o Óleo começará a vazar. A partir desse momento, o Golem perderá 4 pontos de ENERGIA a cada Série de Ataque até morrer (mais informações sobre Golems podem ser encontradas em *Out of the Pit — Saídos do Inferno*).

GOLEM DE BRONZE HABILIDADE 10 ENERGIA 30
2 Ataques; Garras Muito Grandes

Um segundo azar — uma *Assassina*. Se o Aventureiro de *O Ladrão da Meia-Noite* estiver com o grupo, agora haverá uma assassina à sua procura. Esta mulher veste o manto negro tradicional e surgirá durante o combate corpo-a-corpo no final da cena.

ASSASSINA HABILIDADE 10 ENERGIA 14
Habilidades Especiais: Espada (12), Disfarce (11), Esquivar-se (12), Esconder-se (12), Conscientização (12), Esgueirar-se (14)
Escala Social desconhecida *Espada*

Cidadãos de Porto Blacksand. Uma vez que o Golem chegue às ruas, todo tipo de gente surgirá e entrará no combate geral. Um cidadão típico de Blacksand tem as seguintes características:

CIDADÃO DE BLACKSAND HABILIDADE 6 ENERGIA 6
Escala Social 1—4 *Espada ou Massa*

Acessórios
Podem-se usar miniaturas para controlar a luta. Se você usar miniaturas de metal de tamanho padrão, o Golem deve ter de 8 a 10 centímetros de altura.

Ação!
1. No Templo
Após a luta com o Alto Sacerdote e seus Demonspawns, os Aventureiros podem muito bem não estar em condições de enfrentar o Golem. Se for este o caso, eles provavelmente recuarão pelas escadas, à procura de um local onde o Golem esteja em desvantagem devido a seu tamanho. Se não for o caso, você precisará arranjar algum outro motivo para fazer com que o Golem vá para as ruas. Talvez ele esteja danificado e fuja, ou fique entediado de tanto jogar os Aventureiros para lá e para cá. De um jeito ou de outro, o objetivo aqui é que ele suba as escadas, saia do prédio e entre nas ruas agindo como um King Kong de metal.

Cidades antigas como Porto Blacksand são quase totalmente construídas de madeira, portanto as casas serão esmagadas facilmente pelos pés do violento monstro.

2. Nas Ruas

Uma vez que o Golem tenha sido libertado, ele fará tanto barulho que até mesmo o filho de Brass despertará de seu sonambulismo. As pessoas correrão para as ruas tentando descobrir o que está acontecendo, fugir do monstro ou matar o responsável por tê-lo trazido à cidade. Eles gastarão a maior parte do tempo brigando entre si; mas a partir de agora, apenas um Aventureiro de cada vez poderá enfrentar o Golem. Todos os outros deverão enfrentar um típico cidadão de Blacksand, e existe um suprimento inesgotável deles.

O objetivo aqui é que os Aventureiros matem o Golem e então desapareçam, enquanto o combate corpo-a-corpo torna-se cada vez mais furioso. Rannik e Jak devem estar à vista para acenar-lhes indicando uma viela secundária em situações plausíveis: por exemplo, quando um Aventureiro acabou de matar um inimigo. Livrando-se do combate corpo-a-corpo, os Aventureiros podem retornar a um lugar seguro.

3. Assassina!

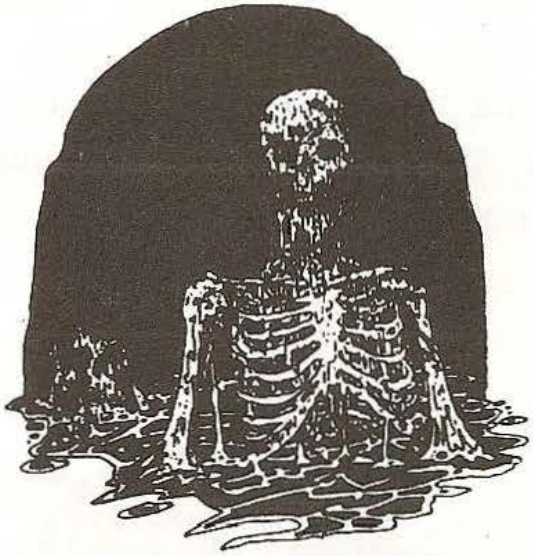
Há somente mais uma parte da trama a ser desenvolvida. Se o Aventureiro de *O Ladrão da Meia-Noite* estiver com o grupo, a assassina estará à procura dele. Ela se misturará na multidão e tentará pegar sua vítima desprevenida. Quando o Aventureiro em questão estiver para encontrar um novo oponente, jogue contra sua Habilidade de *Conscientização*. Some o resultado com o valor da Habilidade Especial e compare o resultado final com a Habilidade *Esgueirar-se*

mais o resultado dos dados. Se a assassina vencer, ela atinge o Aventureiro livremente; se não, realize a luta normalmente.

Problemas?

Se os Aventureiros conseguirem matar o Golem antes de saírem para as ruas — é uma pena — apesar de você sempre poder dar-lhe alguns pontos extras de ENERGIA no decorrer da luta, a fim de ajudá-lo a escapar (e daí se tiver que trapacear um pouco? Você tem que se divertir em algum lugar!).

Como viram o feitiço que animou o Golem, os Aventureiros podem tentar usar o Contrafeitiço para fazê-lo parar. Infelizmente, a criatura agora está alimentada com a essência divina de Elim. Qualquer um que tentar lançar o Contrafeitiço nele descobrirá que sua ENERGIA foi reduzida para 1 e ficará inconsciente por 3—18 Séries de Ataque (jogue 3d6)!



Se os Aventureiros fracassarem em matar o Golem, ou fugirem tão logo cheguem às ruas, alguém em Blacksand acabará tendo sorte e acertará o tampão que mantém o Óleo da Vida no lugar. Porém, isso significa que os Aventureiros

fracassaram em completar sua aventura e, como resultado, receberão poucos Pontos de Experiência.

Vá Para...
Lugar nenhum, ou talvez para uma cena de encerramento com o filho de Brass entregando-lhes o dinheiro e acenando-lhes um adeus enquanto os Aventureiros cavalgam para o sol poente. Fim.

Conseqüências
Há realmente um pouco mais de coisas que os Aventureiros podem fazer, mas nada disso é muito excitante e, portanto, a aventura deveria terminar por aqui. Você pode simplesmente contar-lhes o final.

Torbul pagará feliz a recompensa prometida e também completará o acordo com Waldo, presumindo-se que o mercador ainda tenha suas mercadorias. Se estas foram perdidas em algum lugar ao longo do caminho, os Aventureiros fracassaram na aventura, a menos que dêem sua recompensa para Waldo como restituição por sua perda. Presumindo-se que Waldo tenha dinheiro bastante, ele pagará o salário aos Aventureiros.

Caso Rannik tenha emprestado uma espada mágica aos Aventureiros, ele não se esquecerá dela. Se não a devolverem, ela desaparecerá misteriosamente de sua bainha quando não estiverem olhando.

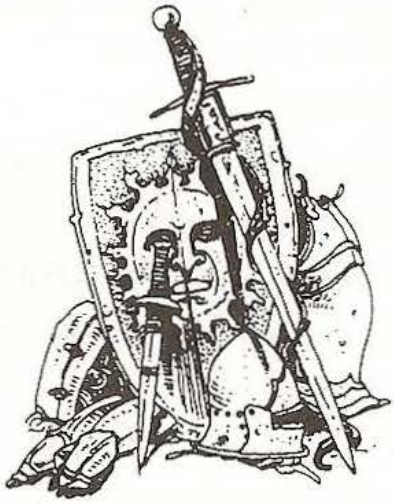
Se o Golem chegar às ruas, no dia seguinte, os guardas de Lord Azzur darão uma recomensa de 500 Moedas de Ouro pelas pessoas responsáveis pelo fato. Rannik ajudará os Aventureiros a saírem em segurança da cidade, seja disfarçando-os, seja escondendo-os em uma carroça. Se possuírem o livro de cerimônias do templo que menciona o Golem, podem deixá-lo com Torbul ou Rannik, que o levarão até as autoridades competentes. Assim que os homens de Lord Azzur perceberem que os Aventureiros salvaram sua cidade de um perigo fatal, o preço por suas cabeças será anulado.

Dado o conteúdo da carta, os Aventureiros podem desejar consultar Nicodemus sobre isso. Desta vez o mago ficará contente de virem até ele; isso é, afinal, uma questão de importância *nacional*. Ele sugere que relatem a questão, além de quaisquer informações que tenham sobre como identificar os Elimitas, ao Rei Salamon o mais rápido possível. Depois disso, eles deveriam ir atrás do tal Sargon (principalmente se forem eles os Aventureiros que o trouxeram de volta à vida em "*A Vingança do Feiticeiro*"!).

Nicodemus saberá se os Aventureiros têm o livro de feitiços e pretende usá-lo (ele é muito bom em PES). Ele lhes dará um belo aviso de que o livro é perigoso, apesar de não dizer como, e fará tudo o que puder para persuadi-los a entregá-lo a ele. Se eles se recusarem, suspirará e os deixará ir; mas, quando forem ler o livro novamente, descobrirão

que todas as litâneas vitais foram trocadas por versos de uma balada popular sobre um mendigo que caiu no Rio Bagre.

Então, tudo o que precisa saber agora é onde Sargon pode ser encontrado. Infelizmente, isso é uma outra aventura (Como assim, "Buuuuu!"? Essa é a *sua* chance de inventar uma aventura de Aventuras Fantásticas RPG Avançado realmente emocionante — *"Sargon Contra-Ataca!"*. ou talvez *"Mago Louco III — Além do Outro Mundo"*. Vá em frente, sabemos que você conseguirá).



BLACKSAND!

AVENTURAS FANTÁSTICAS

Mais de 10 milhões de livros vendidos no mundo!

Você ousa entrar em Blacksand?

Como o corpo de uma gigantesca criatura, Porto Blacksand é o covil de piratas e bandidos. Perigos jamais vistos ocultam-se em cada beco ou esquina. Crimes e intrigas são tramados em cada taverna. Assassinos infestam as sombras. Antigos mistérios habitam os esgotos e criptas. A Cidade dos Ladrões é origem de aventuras inigualáveis.

Agora o RPG Aventuras Fantásticas Avançado, Blacksand, permite a você penetrar na Cidade dos Ladrões. Como jogador ou mestre, busque sua fortuna nestas ruas infestadas por malfeitores.

Blacksand! é o segundo volume do RPG Avançado Aventuras Fantásticas, iniciado com Dungeoneer. Novas Regras e aventuras são incluídas, expandindo os jogos entre as perigosas Cidades-Estado de Allansia.

Escrito por
Marc Gascoigne e Peter. Tamlyn.

Ilustração da capa por
John Sibbick

EDITORA

MARQUES SARAIVA

ISBN 85-85238-64-X